1998年5月22日発行（隔週金曜日発行）　第4巻第12号通巻70号

人気ソフトギッシリ43本！

電撃攻略Station ステーション

SPECIAL Vol.7

やり込み派、完全対応
超凝縮・PS攻略読本

バイオハザード2　ゼノギアス
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
グランツーリスモ　プリズムコート
アザーライフ アザードリームス
ー立体忍者活劇ー天誅
トゥームレイダー2
etc.



電撃プレイステーション
5／8・22合併号付録

'97年末～'98年前期完全攻略

知りたい情報が必ず見つかる完全保存版攻略集



電撃プレイステーション　5／8・22合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.7

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9

電撃攻略Station SPECIAL Vol.7

5／8・22合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL Vol.7 『バイオ2』『ゼノギアス』ほか、超凝縮の第7弾 電撃プレイステーション

人気ソフトギッシリ43本!

1998年5月22日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第12号通巻70号

電撃攻略Station

ステーション

SPECIAL Vol.7

やり込み派、完全対応 超凝縮・PS攻略読本

バイオハザード2 ゼノギアス
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
グランツーリスモ プリズムコート
アザーライフ アザードリームス
ー立体忍者活劇ー天誅
トゥームレイダー2
etc.



電撃プレイステーション 5／8・22合併号付録

'97年末～'98年前期完全攻略

知りたい情報が必ず見つかる完全保存版攻略集

電撃攻略Station SPECIAL Vol.7

●デザイン／羽沢組●イラスト／伊藤勇太(©CAPCOM CO.,LTD.)●編集／中川大明、松崎啓太郎、宮田公彦●ライター／岩崎幸一、岩崎誠、佐藤光伸、佐藤裕志、清水拓、城イドム、関根昌昭、高橋和広、田島勝、田中弘二、丹治正行、千木良章、藤平吉和、三井一穂、本内新太郎

※データ欄の略称は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、GC…ガンコン、DS…デュアルショック

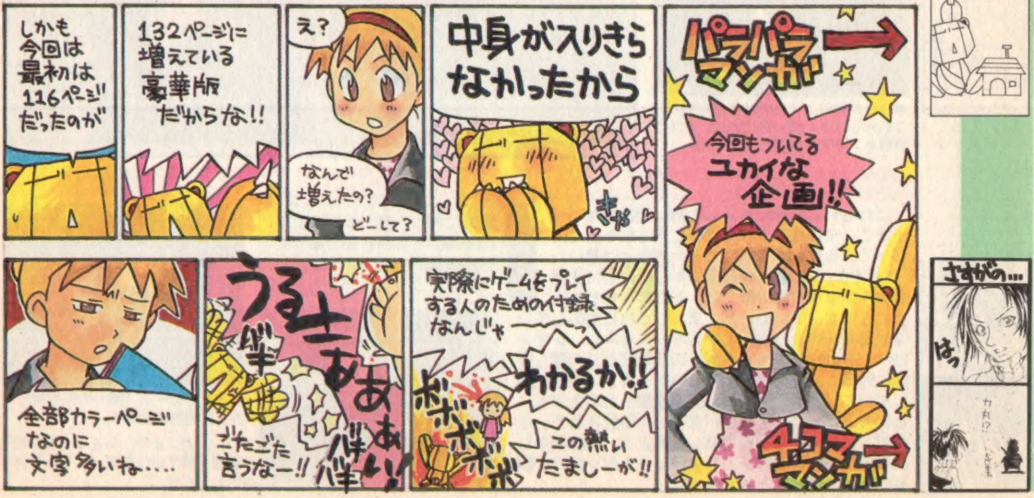


 マンガ／岩瀬さとみ

掲載ゲームタイトル

ページ順

あいうえお順



まんが／千葉県 ちったんさん

バイオハザード 2

●発売日／98年1月29日●価格／¥6,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／サバイバルホラー
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

『バイオ2』のさまざまな隠し要素を一挙大公開！

弾数無制限！ 3種類の強力な隠し武器

前作同様、この『バイオ2』にも弾数無制限の強力な隠し武器が用意されていたぞ。しかも、今回は3種類もあるのだ！ 前作のロケットランチャーは普通にプレイしていれば見ることができたが、今回の隠し武器の中には、普通にプレイしていたのでは見ることのできないものもあるので、ぜひ入手してその破壊力を楽しんでもらいたい。ただし、入手のための条件は、かなりキツイぞ。また、隠し武器を使ってゲームをクリアした場合、クリアランクが下がってしまう。ほかの隠し要素を狙ったプレイでは、使わない方がいいぞ。



▲入手条件を満たせば、そのデータをロードした際、アイテムボックス内にその隠しアイテムが入っている。



▲隠し武器は、それぞれ弾数が無制限。これらをうまく使い分ければ、途中で弾薬を入手する必要などないのだ。



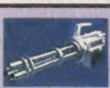
サブマシンガン

条件 救急スプレーを一切使わず、裏シナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

普通にプレイしたときに入手できるサブマシンガンと、弾数が違うという一点を除けば（もっとも、それが一番重要な相違点なのだが）性能はまったく同じ。ザコ相手だと、足止めしつつ攻撃できるので、非常に便利な武器といえる。ただ、単発の攻撃力は低めなので、ボスクラスの敵が相手だと苦戦するかも。



◀ザコであればゾンビだろうがリッカーだろうが、大した違いではない。



ガトリングガン

条件 インクリボンを1回も使わず、裏シナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

サブマシンガンと同等の連射速度を誇り、さらに攻撃力ではサブマシンガンをはるかに上回る武器。ただ、攻撃の操作をしてから弾が出るまでにかなりのタイムラグがあるため、例えばリッカーなど、動きの速い敵に対してはかなりの不利となる。この場合でも、遠くから攻撃できる状況であれば、まったく問題はないのだが……。



◀攻撃の性質上、ゾンビが大量にいるようなところで、その真価を発揮する。



ロケットランチャー

条件 2時間30分以内に、表か裏シナリオのノーマルモードをランクA以上のスコアでクリアする。

前作にも隠し武器として用意されていた弾数無制限のロケットランチャー。今回でもやはり入手が可能だ。弾を発射するまでに少々のタイムラグがあるが、ボス以外はすべて1撃で粉砕できる。また、前作とは違い、地面をはっている相手にもしっかり当たってくれるのだ（ただし、上下に弾を撃ち分けることは相変わらずできない）。



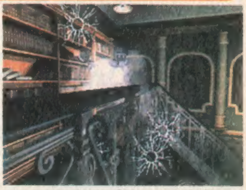
◀ザコならば一撃で倒すことが可能！ この破壊力、利用しない手はない。



衝撃！ 画面に向けて銃を撃つと弾痕が残る!!

これも一応前作にもあった隠し要素だが『バイオ2』では前作よりも簡単に見られるようになっているぞ。場所限定だった前作とは違い、『バイオ2』では銃口が画面に対して完全に正面を向くような状態で撃てば、どこでもヒビが入るようになっているのだ。また、これに対応している武器も前作より増えているぞ。ちなみに、レオンはハンドガンとショットガンの2種類がこの隠し要素に対応。一方のクレアは、ハンドガンのみが対応している。同じ場所で同じ武器を撃った場合でも、ヒビの入り方にいくつかパターンが用意されているので、いろいろな場所で試してみよう。当然かもしれないが、ハンドガンよりもショットガンの方が簡単に画面にヒビを入れられるぞ。

条件 画面に対し、銃口が完全に正面を向いている状態で撃つ。対応武器は、ハンドガン。レオンは、ショットガンも対応。



▲おまけゲーム「第4の生存者」でもこの現象は起こる。



◀ハンドガンより、ショットガンの方が弾痕を残すのは簡単。こっちの方が、迫力もあるぞ。

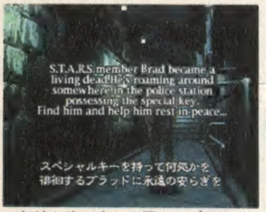


まんが／香川県 2ndさん

やっぱりあったコスチュームチェンジ

条件 アイテムを何もとらずに警察署敷地内の地下へ行くと、ブラッドのゾンビがいる。このブラッドにあることをするとスペシャルキーが入手できる。このキーをある部屋のロッカーで使うと、コスチュームが入手できる。

これまた前作にもあった隠し要素。ただ、条件は大幅に変わっているので注意。コスチュームは、レオンに2種類、クレアに1種類用意されていて、それぞれコスチュームチェンジすることでメリットがあるぞ。



▲無惨な姿に変わり果てたブラッド。彼からスペシャルキーを奪えるヒントは、エンディングにも出ている。

レオン・革ジャン

背中の刺繍がカッコイイ、黒い革ジャン。レオンの1つ目のコスチュームがこれだ。このコスチュームに着替えると、ハンドガンを片手で撃つようになる。そのためかどうかはわからないが、ハンドガンを撃つスピードが、若干速くなるのだ。比べてみないと気づきにくいが……。



◀片手でハンドガンを構える。通常時と比べ、撃つ速度が上がっているのだ。

レオン・アーミー

青いタンクトップに黒い帽子。レオンの2つ目のコスチュームがこれ。このコスチュームに着替えると、ハンドガンを片手で、横にして構えるようになる。このコスチュームを着ているときも、革ジャンのときと同様ハンドガンを撃つスピードが速くなる。



◀できればマグナムもこの構えで撃ってほしかった、っていうのは贅沢かな？

クレア・ウエスタン

クレアの隠しコスチュームは、ウエスタン風のハデなヤツ。このコスチュームを着る際、同時にコルトS.A.A.という銃も一緒に入手することができる。この銃を使う場合は、射撃スタイルがクイックドローになるのだ。なおこの銃は、一度見つければ元の姿に戻っても使えるぞ。



◀装弾数が6発なので、すぐ撃ち尽くしてしまう。弾薬はハンドガンと同じだ。

悪夢はまだまだ終わらない！　オマケゲーム『第4の生存者』

条件 裏シナリオのノーマルモードをSランクのスコアでクリアする。

ウィリアムからG－ウイルスを奪取するために派遣された部隊は、G－ウイルスを自らの体内に取り込んで異形と化したウィリアムの手により、全滅したと思われていたが……。実はただ1人、生き残りがいたのだ。彼の名はハンク。この『第4の生存者』では、ハンクを操って入手したG－ウイルスをアンブレラ社に届けるのが目的なのだ。



◀下水道からスタート。ヘリポートへ向かえ！

◉『第4の生存者』のワンポイント攻略

ハンクは、途中でアイテムを拾うことができない。ただ、最初から弾薬をかなり持っているので、うまく使い分けてゴールである警察署2F㊷屋上のヘリポートを目指そう。基本的に、敵が密集しているところではショットガン、そうでないところではハンドガンやマグナムを使うと効率がいいぞ。もちろん、戦わずに抜けられるところでは戦闘を避けるようにしよう。



▲クリアするためには、状況に応じて、うまく武器を使い分けていくことが重要となる。

ハンク用武器

武器名	実用性	コメント
ハンドガン	D	最初から予備弾丸を150発持っている。
ショットガン	A	最初から予備弾丸を15発持っている。
マグナム	A	最初から予備弾丸を8発持っている。

ハンク用アイテム

B・Gハーブの調合薬	2つ持っている。毒を消し、体力を1／3回復。

※武器の実用性は、1発の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なおこのデータは編集部独自で調べたものです。

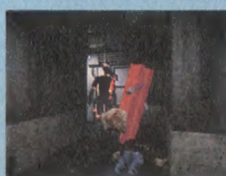
アレンジバージョン!? トーフくん登場

条件 『第4の生存者』を遊べる状態で、ノーマルモードを表と裏、通して3回クリアする。

条件を満たすと、『第4の生存者』をトーフくんでプレイすることができる。トーフくんとは四角い物体に手足が生えたシロモノで、関西弁をしゃべるヘンなヤツ。体力はハンクよりもあるが、ナイフしか武器を持っていないのだ。

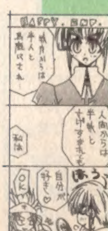


▶トーフくんが所持している武器はナイフのみ。いくらなんでも厳しすぎ。



◀攻撃を受けると「何すんねん！」と…。何者？



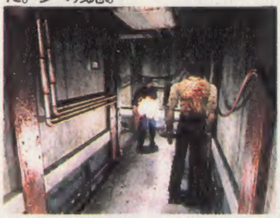


まんが／千葉県　彩軌彼方さん



レオン・S・ケネディ

ショットガン、マグナムなど、扱いやすく強力な武器が多い表・レオン編。クレア編に比べて敵の数が多いだけでなく、武器のパワーアップアイテムなども存在し、戦うことそのものを楽しむことができるぞ。反面、ストーリー的には少々物足りなさがあるかも……。署長に関する話など、語られないまま終わってしまうエピソードがいくつか存在するのだ。少々残念。



▶レオン編で特に便利なのがショットガン。広範囲を攻撃可能だ。

レオン編パートナー

エイダ・ウォン

レオン編のパートナーとなるエイダ。彼女は、前作で名前だけ登場したジョンの恋人。ジョンの消息を求めてラクーンシティへやってきたと言っている。ところが、並外れた行動力や射撃の腕など、どう見ても一般人には見えない部分も……。彼女のそれらの能力には助けられることも多いのだが、それ以上に単独行動を好んだり、ふと目を離したスキに姿を消してしまったりと不審な面が目立つ。それもそのはず、彼女はG－ウイルスを狙うスパイだったのだ。だが、そんな彼女も……。



▲一緒にいるときは、彼女もハンドガンで攻撃してくれる。

レオン固有アイテム

ライター	火をつけるためのアイテム。使える場面はけっこう多いので、割と重宝する。

レオン使用武器

武器名	実用性	コメント
コンバットナイフ	E	使える回数は無制限だが、攻撃力が低く、相手に接近しないと攻撃できない。
ハンドガン	D	反動が小さく、扱いやすい銃。弾薬も大量に入手できる。反面、1発の攻撃力に欠ける。
カスタムハンドガン	C	ハンドガンにカスタムパーツをつけることでこれになる。オート3連射が可能。
ショットガン	A	広範囲に攻撃可能な強力な武器。相手との距離が近ければ近いほど攻撃力が上がる。
カスタムショットガン	S	ショットガンにカスタムパーツをつけることでこれになる。攻撃力、装弾数がアップ。
マグナム	A	攻撃力が非常に高い武器。ただ、反動も大きめ。撃ったあとのスキに注意が必要だ。
カスタムマグナム	S	マグナムにカスタムパーツをつけることでこれになる。攻撃力がアップする。
サブマシンガン	B	単発の攻撃力は小さいが、その連射性は他の追随を許さない。
火炎放射器	C	射程が短く、攻撃の速度も遅いが、植物系の敵に非常に効果が高い。





表・レオン編攻略チャート

ここでは、表シナリオのゲームスタートからエンディングまでを、チャートにして紹介していこう。この順にゲームを進めていけば、手早くクリアすることができるはずだ。ただ、基本的に、ゲームを進めるために必要なキーアイテムの入手法などしか書いていないので、弾薬やハーブなどのアイテムが欲しい場合は、P.9～12のマップを見て取るようにしよう。

2 ガンショップ

店の奥に進むと、ゾンビが入ってくるイベント発生。このイベント後、店主の死体を調べるとショットガンが入手可能。また、店の奥にはハンドガンの弾が2つある。

16 西オフィス
18 1Fホール

⑱1Fホールでは、ハンドガンの弾、インクリボンが入手可能。⑯西オフィスでイベント後、ブルーカードキーを入手したら、⑱1Fホールのコンピュータに使おう。カギが開いて⑰待合室と㉑休憩廊下へ行けるようになる。

30 2F階段

2つの彫像を押して、中央に向かい合うような形で壁際へ設置すると、中央の彫像からバージンハートを入手することができる。

31 S.T.A.R.S.ルーム

ここでは、ハンドガンの弾、救急スプレー、ショットガンを入手することができる。また、クリスの日記とユニコーンのメダルも手に入る。ちなみにショットガンは、扉近くのロッカーの中に入っている。少々わかりにくいので、くれぐれも取り忘れに注意しよう。また、フィルムDもこの部屋の中にあるのだ。



▲フィルムDは、ある机を50回調べることで入手することができる。

9 捜査会議室

ハンドガンの弾と作戦報告書1が入手できる。また、奥の小部屋にある暖炉に火をつけると、バージンハートが手に入るぞ。

18 1Fホール

㉛S.T.A.R.S.ルームで入手したユニコーンのメダルを、ここの中央にある彫像で使う。すると、スペードのカギを入手することができる。

10 資料室

ここにはインクリボン、ハンドガンの弾、パトロール報告書がある。また、ハンドガンの弾があった棚のところまで脚立を押していき、それに上れば4角クランクが入手できる。

34 西廊下B

ここにはハンドガンの弾がある。また、廊下の突き当たりにある机の中にはハンドガンパーツがあるが、小さなカギがないと入手することはできない。

まんが／東京都 みんみさん

※チャートにある数字と部屋名は、P.9～11のMAP一覧表でMAP内に記載された数字と部屋名に対応しています。武器の実用性は、1発（1回斬る）の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なおこのデータは編集部独自で調べたものです。また、フィルムDは㉛S.T.A.R.S.ルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。

バイオハザード2

33 図書室

ここにはレッドハーブがある。また、階段から上に上り、通路を進んでいくと落とし穴から下に落ちる。その先には電源スイッチがあり、これを押すと書架が動かせるようになる。壁面の図通りに動かすと、ビショッププラグが入手できる。

28 小屋
42 屋上

㊷屋上を経由し、警察署裏にある㉘小屋へ向かう。ここにはバルブハンドル、ハンドガンの弾、インクリボンがある。なお、ここの奥にある扉を開くとゾンビが入ってくるので注意。その後、㊷屋上の給水塔でバルブハンドルを使うと、ヘリの炎が消えて㊶美術倉庫へ行けるようになる。

41 美術倉庫

この部屋の片隅には、ダイヤのカギが置いてある。また、壁面に設置された2体の女性の像それぞれにバージンハートをはめ込むと、キングプラグが入手できる。なお、この部屋にはショットガンの弾もあるぞ。

19 取り調べ室A

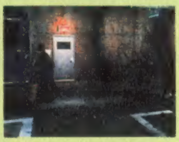
この部屋にはルークプラグ、電気コード、救急スプレーがある。電気コードは⑪西廊下か㉕東廊下Bで使うと、シャッターが降りてゾンビの進入を防ぐことができる。

16 西オフィス

この部屋では、ハートのカギ、グリーンハーブ、ハンドガンの弾、レオンあてのメモが入手できる。また警察署内に入って、最初に出会った警官が、ゾンビと化して襲ってくるという悲しいイベントも……。

50 地下駐車場

ここではイベントが発生し、エイダと初めて会うことになる。彼女と協力することで、トレーラーを動かして先に進めるようになるぞ。また、気づきにくいのだが、ここにはグリーンハーブも置いてある。



◀エイダとトレーラーをどかし先に進む。

48 留置場

エイダが言っていた情報通のベンがここにいる。だが、この時点では大した情報は得られない。ベンがいる牢屋の隣には、ブルーハーブとグリーンハーブがある。また、棚の中にはマンホールオープナーがあるぞ。



◀マンホールオープナーを取り忘れずに。

59 処理場A
60 処理場地下

㊾処理場Aへ行っても、現時点では何も起こらない。あきらめて㊿処理場地下へ戻ると、イベントが発生してプレイヤーキャラがレオンからエイダにチェンジする。ここからは、しばらくエイダを操ることになる。

63 水槽

階段を下りて、木箱を奥の壁にくっつくようにして3つ並べる。このあと、階段を上ったところにあるスイッチを押すと、部屋の奥に進むことができるようになるのだ。ここには、クラブのカギがあるぞ。また、下水処理場の地図もこの部屋にある。レオンでは取る術がないので、取り忘れのないように。



▲木箱を乗り越え、奥から押す。これで3つ並べられる。

54 機械室
56 検死室
53 武器庫

㊹機械室の中には、警察署地下の地図とグリーンハーブがある。また、ここには電源パネルがあり、オーバーヒートしないようにスイッチを入れていくことで㊸武器庫のカードリーダーが生き返る。㊻検死室にはレッドカードキーがあるので、これを入手したら㊸武器庫のカードリーダーに使う。これで㊸武器庫内のサブマシンガン、サイドパック、ハンドガンの弾2つ、ショットガンの弾を入手することができる。ただ、サブマシンガンとサイドパックは、クレアの裏シナリオにも関係してくるので、取るかどうかはよく考えてから決めた方がいいぞ。別に、なくてもクリアできないわけじゃないし。



▲意味深なメッセージ。別にどっちも取らなくてもまったく問題はない。

26 宿直室

ここには、マグナム、ショットガンの弾、ジョージの日記がある。ほかの2つはともかくとして、最低マグナムだけは忘れずに取っておこう。

23 記者会見室

この部屋では、まず奥でライターを使い火種をつけたあと、12、13、11の順にコックをひねって火をつけることで金の歯車を入手することができる。また、テーブルの上にはフィルムBが置いてあるぞ。

46 時計台

㊻時計台で4角クランクを使うと、隠し階段が現れる。これを上り、その先で金の歯車を使い、スイッチを入れると、ナイトプラグを入手することができるのだ。そのあと、奥のダストシュートから飛び降りると、㊼留置場地下へ行ける。

59 処理場A

この部屋に入ると、G(幼体)が登場する。ショットガンやマグナムといった攻撃力の高い武器を使い、短期決戦を挑もう。小型の胚に喰いつかれたら、攻撃の手を休めて✚キーを左右に入力しよう。反応が速ければ、ノーダメージで振りほどけるぞ。

第1のボス G(幼体)



◀ここで銃を連射だ！ダメージを喰らう前にケリをつけよう。





まんが／愛知県　雪と風とヒマワリさん

86 下水道T字廊下
70 吹き抜けB1F

⑯下水T字廊下に来るとキャラがエイダにチェンジ。ここには下水道の地図があるぞ。その後、⑰吹き抜けＢⅠＦを通り、㉛ゴミ溜め場へ行くとキャラがレオンに戻る。

83 下水通路A

奥にある２体の死体を調べると、オオカミのメダルとショットガンの弾を入手することができる。メダルは必ず必要なので、２度手間を防ぐためにもエイダのところに行く前に入手しておいた方がいいだろう。

80 ボンベ通路

この通路を奥まで進むと、ボス戦になる。アリゲーターが現れたら来た道を戻って、壁にあるボンベを調べ、通路に転がそう。アリゲーターがそれをくわえ込んだら、銃を撃てば１発で倒すことが可能だ。なお、この方法を使わず、力押しでアリゲーターを倒すことも可能。この場合、⑯地下搬入口でショットガンの弾とハンドガンの弾を入手することができる。

第2のボス アリゲーター



▲ボンベをくわえ込んだら、銃を撃て！

81 ゴミ溜め場
70 吹き抜けB1F

㉛ゴミ溜め場にはインクリボンがある。また、ここではエイダと再会し、その後行動をともにすることに。⑰吹き抜けＢⅠＦではオオワシのメダルと下水管理人の日報が入手できる。

78 下水通路B

⑬下水通路Ａで入手したオオカミのメダルと、⑰吹き抜けＢⅠＦで入手したオオワシのメダルを、ここの通行認定機に使うと、滝のように流れていた水が引き、先へ進むことができるようになる。

89 ロープウェイ乗り場

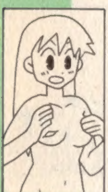
このエリアの片隅にある発煙筒に、ライターで火をつけると、発煙筒の光を反射して何かが足元で光る。調べてみると、武器ボックスのカギを入手することができる。これは⑪ワクチン生成室で使うことになる。

91 地下通路1

分かれ道を向かって左に進むと、ショットガンパーツがある。これをショットガンと組み合わせれば、カスタムショットガンとなる。ショットガンの攻撃力が大幅にアップするうえ、装弾数も増えるのだ。

96 車両
93 ターンテーブルエリア

⑯車両の中にはマグナムの弾とDOWNキーがあり、⑬ターンテーブルエリアにはハンドガンの弾と工場の地図がある。ここでＤＯＷＮキーを使うと、ターンテーブルが動き出す。





95 ターンテーブル

ターンテーブルが動き出すと、イベントによりエイダが倒れてしまう。その後、⑯車両の外へ出るとＧ２が現れ、戦いとなる。Ｇ２の動きはそれほど速くないので、ターンテーブルを回り込むようにして逃げつつ、距離を取ってチクチク攻撃していこう。端に追いつめられそうになったら、距離があるうちに素速くＧ２の横を駆け抜けるといいぞ。

第3のボス G2



▲距離を取って攻撃。マグナムかショットガンがいい。

106 冷凍室
103 メインシャフト

⑯冷凍室には、救急スプレー、ヒューズケースがある。ヒューズケースを作業ボックスで使うとメインヒューズが入手でき、これを⑬メインシャフトで使うと電力が供給される。

111 ワクチン生成室

この部屋の奥ではラボカードキーを入手できる。また、武器ボックスのカギを持っていれば、マグナムパーツを入手することも可能だ。

108 CTスキャン室

ラボカードキーを使うことで扉が開く。室内の電気を点けると、MOディスクが見つかる。また、救急スプレー、マグナムの弾もあるぞ。

114 倉庫前廊下1

ここのコンピュータにＭＯディスクを使うと、シャッターが開いて⑮倉庫前廊下２へ行くことができるようになる。ボス戦があるので、⑫管制室でセーブしておくといいだろう。

116 G倉庫

脱出直前になって襲撃してくるＧ３。こいつの攻撃方法はＧ２とほぼ同じ。しかも、Ｇ倉庫には行き止まりがないので、相手の近くをすり抜ける必要がない。ちゃんと距離をとって戦っていれば、そう怖い相手でもないだろう。このあとに強敵・Ｇ４との戦いが待っているので、できることならＧ３との戦いは、ノーダメージでサクッと倒そう。

第4のボス G3



▲ハンドガンでも倒せる。

Ｇ３にある程度ダメージを与えると、Ｇ４へと変形。動きが速くなり、攻撃力も大幅アップする。ただ、怖いのは噛みつき攻撃だけなので、回復アイテムを大量に用意し、壁を背にして接近戦を挑んだ方が早くケリはつく。回復アイテムが手元にない場合は、常に走り回って相手の攻撃を避け、スキを見て攻撃するしか手はない。時間制限もあるし、厳しい戦いになるぞ。

最終ボス G4

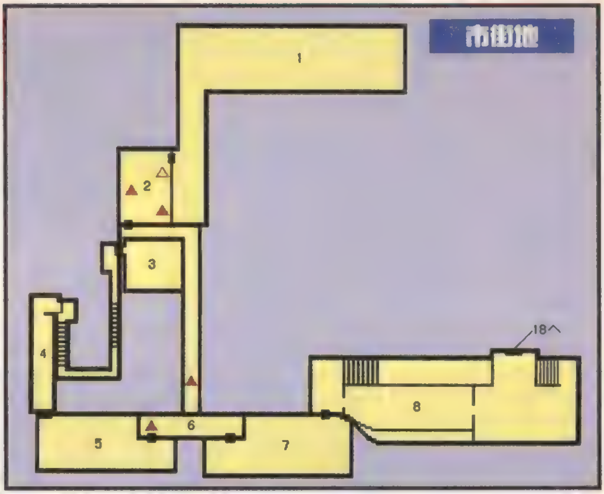


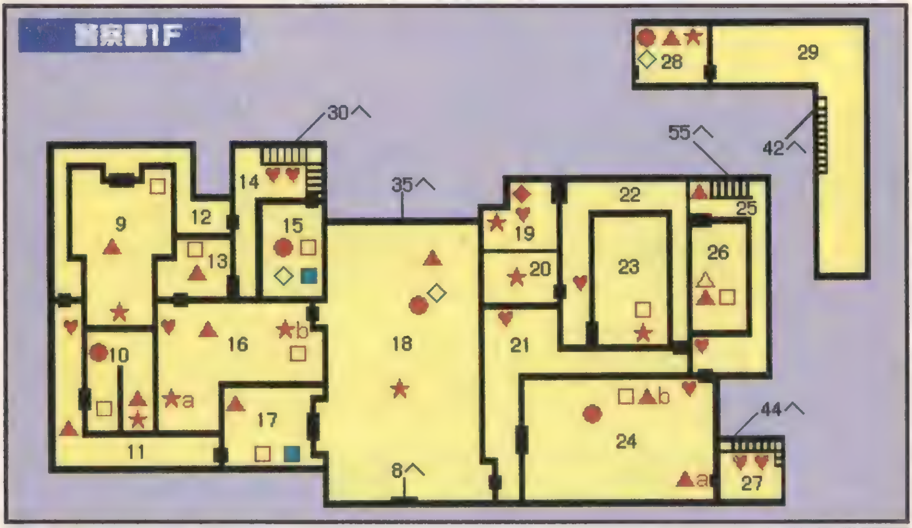
▲この動きはまず見切れない。ダメージは覚悟しよう。

まんが／東京都　蒼葉りおさん

全ステージMAP一覧/表・レオン編

ここでは、表・レオン編のMAPを掲載。アイテムの配置も網羅してあるので、プレイに役立ててほしい。なお、MAP内の部屋の番号は、P.6～8の攻略チャートの部屋番号に対応しているぞ。ただし、部屋番号の順番は、必ずしも進んでいく順番とは一致していないので注意してほしい。また、MAP内の黒い部分は、表・レオン編では行く必要がない（行くことができない）部分だ。ちなみにMAP内の記号は、▲＝武器の弾、△＝武器、●＝インクリボン、♥＝回復アイテム、★＝重要アイテム、◆＝通常アイテム、□＝MAPや書類など、■＝アイテムボックス、◇＝タイプライターを表している。なお、各記号ごとの詳細な内容は、P.11～12で一覧として掲載しているのでそちらも参照してほしい。







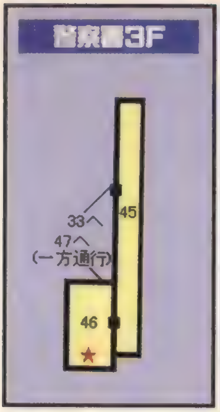


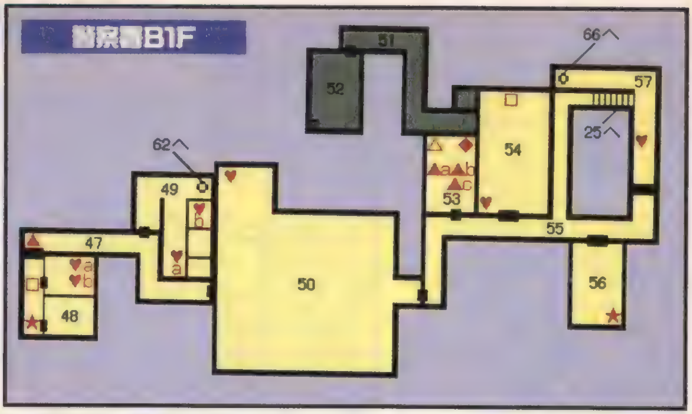


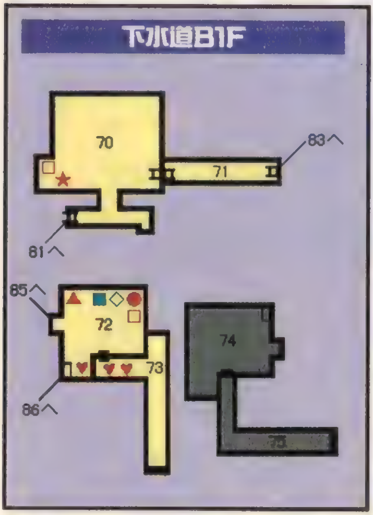
まんが／東京都　おさPさん

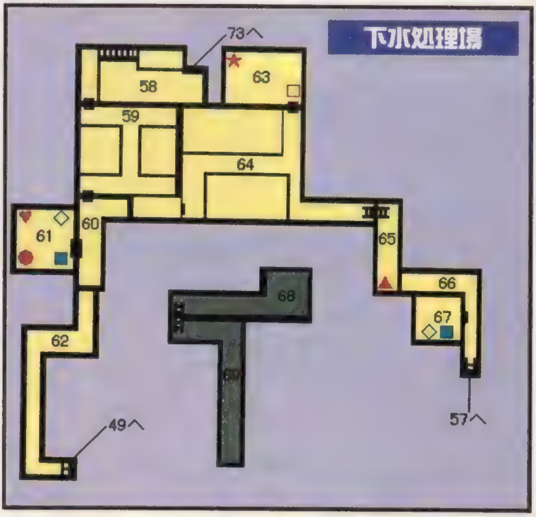
●フィルムDは㉛S.T.A.R.S.ルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。

表・レオン編

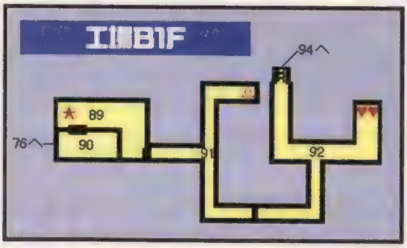


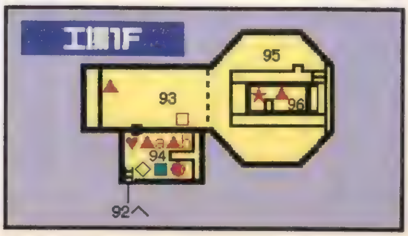








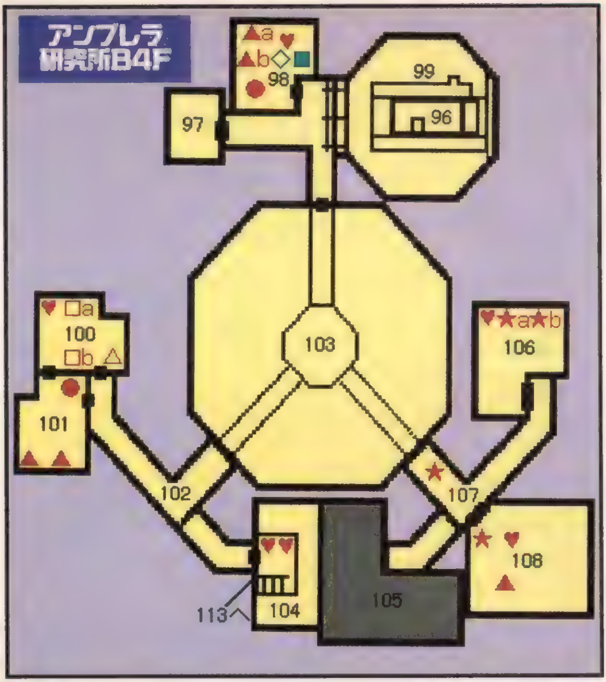


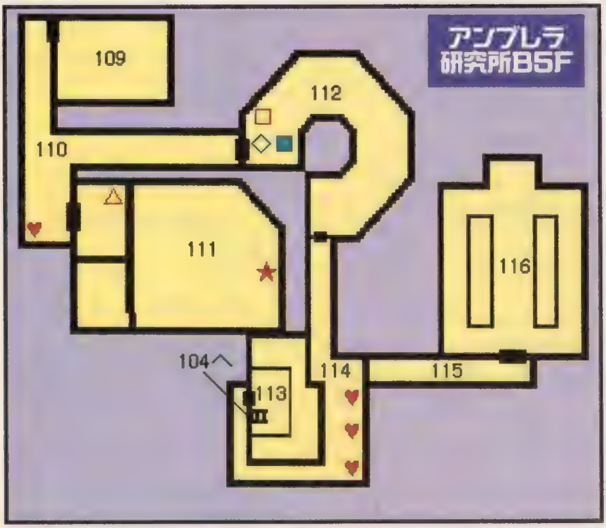






まんが／岡山県　某岡山市民。さん





表·レオン編 アイテム一覧

【市街地】

1：裏通り西
2：ガンショップ
▲ハンドガンの弾(15)
▲ハンドガンの弾(15)
△ショットガン
3：路地
▲ハンドガンの弾(30)
4：裏路地
5：表通りA
6：バス車内
▲ハンドガンの弾(15)
7：表通りB
8：警察署敷地

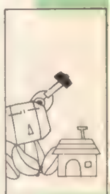
【警察署1F】

9：捜査会議室
▲ハンドガンの弾(15)
★バージンハート
□作戦報告書1
10：資料室
▲ハンドガンの弾(15)
●インクリボン
★4角クランク
□パトロール報告書
11：西廊下
▲ハンドガンの弾(15)
♥グリーンハーブ
12：会議室前
13：押収品倉庫
▲ショットガンの弾
□フィルムA
14：階段廊下
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
15：写真暗室
●インクリボン
□作戦報告書2
16：西オフィス
▲ハンドガンの弾(15)
♥グリーンハーブ
★aハートのカギ
★bブルーカードキー
□レオンあてのメモ
17：待合室
▲ハンドガンの弾(15)
□署内図面
18：1Fホール
▲ハンドガンの弾(30)
●インクリボン
★スペードのカギ
19：取り調べ室A
♥救急スプレー
★ルークプラグ
◆電気コード
20：取り調べ室B
★小さなカギ
21：休憩廊下
♥グリーンハーブ
22：東廊下A
♥レッドハーブ
23：記者会見室
★金の歯車
□フィルムB
24：東オフィス
▲aハンドガンの弾(15)
▲bショットガンの弾
●インクリボン

サッピングシステム講座……①

№5Gカプセル室に入る扉は"2名のスタッフ"(レオンとクレア)が指紋照合しないと開かないようになっている。つまりこの扉は、表編で指紋照合をしただけでは開かず、表編、裏編ともに1人ずつ指紋照合をしないと開かないのだ。裏編で扉が開かないなんてことがないように、表編で指紋照合を忘れずに行おう。







まんが／福岡県　櫻璃さん

♥グリーンハーブ
□警察署の地図
25：東廊下B
▲ショットガンの弾
♥グリーンハーブ
26：宿直室
▲ショットガンの弾
△マグナム
□ジョージの日記
27：非常階段
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
28：小屋
▲ハンドガンの弾(15)
●インクリボン
★[illegible]
29：敷地裏

【警察署2F】

30：2F階段
★バージンハート
31：S.T.A.R.S.ルーム
▲ハンドガンの弾(15)
△ショットガン
♥救急スプレー
★[illegible]
□クリスの日記
32：西廊下A
33：図書室
♥レッドハーブ
★ビショッププラグ
34：西廊下B
▲ハンドガンの弾(15)
△ハンドガンパーツ
35：2Fホール
39：2Fセーブルーム
●インクリボン
★小さなカギ
□秘書の日記A
40：ヘリ廊下
41：美術倉庫
▲[illegible]
★aダイヤのカギ
★bキングプラグ
42：屋上
43：2F裏口
▲ハンドガンの弾(15)
44：2F非常階段
♥グリーンハーブ

【警察署3F】

45：3Fホール
46：時計台
★ナイトプラグ

【警察署B1F】

47：留置場地下
▲ハンドガンの弾(15)
48：留置場
♥aブルーハーブ
♥bグリーンハーブ
★マンホールオープナー
□署長あてのメールの写し
49：犬舎
♥aレッドハーブ
♥bブルーハーブ
50：地下駐車場
♥グリーンハーブ
53：武器庫
▲aハンドガンの弾(15)
▲bハンドガンの弾(15)
▲cショットガンの弾
△サブマシンガン

◆サイドパック
54：機械室
♥グリーンハーブ
□警察署地下の地図
55：地下室
56：検死室
★レッドカードキー
57：外場
♥レッドハーブ

【下水処理場】

58：処理場B
59：処理場A
60：処理場地下
61：処理場セーブ西
●[illegible]
♥ブルーハーブ
62：処理場地下通路
63：水槽
★クラブのカギ
□下水処理場の地図
64：屋外通路
65：工事中通路B
▲ショットガンの弾
66：工事中通路A
67：処理場セーブ東

【下水道B1F】

70：吹き抜けB1F
★オオワシのメダル
□下水管理人の日報
71：隠し通路
72：北管理室B1F
▲ハンドガンの弾(30)
●インクリボン
□下水管理人へのFAX
♥救急スプレー
73：下水道L字廊下
♥ブルーハーブ
♥[illegible]

【下水道B2F】

76：地下搬入口(※1)
▲aハンドガンの弾(15)
▲bショットガンの弾
77：洞窟
78：下水通路B
79：吹き抜けB2F
▲ショットガンの弾
♥[illegible]
♥bグリーンハーブ
♥cブルーハーブ(プランター)
80：ボンベ通路
81：ゴミ溜め場
●[illegible]
83：下水通路A
▲ショットガンの弾
★オオカミのメダル
85：北管理室B2F
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾
86：下水道T字廊下
□下水道の地図

【工場B1F】

89：ロープウェイ乗り場
★武器ボックスのカギ
90：ロープウェイ
91：地下通路1
△ショットガンパーツ
92：地下通路2
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ

【工場1F】

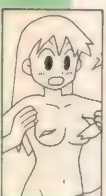
93：ターンテーブルエリア
▲ハンドガンの弾(15)
□工場の地図
94：パネル室
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾
●インクリボン
♥救急スプレー
95：ターンテーブル
96：車両
▲マグナムの弾
★DOWNキー

【アンブレラ研究所B4F】

98：警備室
▲[illegible]
▲bマグナムの弾
●インクリボン
♥グリーンハーブ
99：ターンテーブルB4F
100：個室1
△火炎放射器
♥ブルーハーブ(プランター)
[illegible]
□bユーザー登録方法
101：個室2
▲ショットガンの弾
▲ショットガンの弾
●インクリボン
102：西通路(赤)
103：メインシャフト
104：階段(上)
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
106：冷凍室
♥[illegible]
★aヒューズケース
★[illegible]
107：東通路(青)
★[illegible]
108：CTスキャン室
▲マグナムの弾
♥救急スプレー
★MOディスク

【アンブレラ研究所B5F】

109：電算室
110：T字廊下
♥レッドハーブ
111：ワクチン生成室
△マグナムパーツ
★ラボカードキー
112：管制室
□研究所の地図
113：階段(下)
114：倉庫前廊下1
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
115：倉庫前廊下2
116：G倉庫





まんが／東京都 樹村Sさん

※1：ここにあるハンドガンの弾とショットガンの弾は、高圧ボンベを使わずにアリゲーターを倒したときのみ入手できるようになっています。



クレア・レッドフィールド

前作の主人公の1人、クリス・レッドフィールドの妹。行方不明になっている兄を捜してラクーンシティを訪れた。しかしそこで彼女は思いも寄らぬ惨劇に直面！ 命がけの脱出劇をスタートさせていく……。クレアとレオンでは、能力的な差はほとんどない。細かなアクションスピードなども同じだ。武器に関しては、火力の点ではレオンに劣るものの、扱いやすさと便利さではクレアの方が上。上手に使い分けていけば戦いを有利に進められる。特にグレネードランチャーの信頼度はバツグン。これをメインに使用していこう。



▶敵の弱点をつくのがポイント。グレネード〜の3種の弾薬を使い分けて戦え！

シェリー・バーキン

クレア編パートナー

すべての災いの元凶、G−ウィルスを開発したウィリアム・バーキンの娘。難を逃れ警察署に身を隠していたが、クレアと出会い行動をともにするようになる。シェリーには武器が用意されておらず、攻撃はまったくできない。そのため、敵に出会っても逃げるしかない。ただアクションスピードがクレアよりも遅く、操作感覚もちょっと異なる。逃げ回るときは、クレアを操作するときよりも慎重に！ 敵の位置などよく見て、目的の場所まで一直線で駆け抜けよう。もし体力が危なくなったら、持っている救急スプレーを迷わず使用すること。



▲敵と出会ったら強行突破あるのみ。大急ぎで先の扉へ。

クレア固有アイテム

キーピック	「小さなカギ」を必要とする机の引き出しやロッカーなどが、このアイテムで開けられる。

クレア使用武器

武器名	評価	コメント
コンバットナイフ	E	攻撃力が低く扱いにくい。当てるには敵と接近する必要があるため、かなりの危険を伴う。
ハンドガン	D	射撃後の反動が小さく、扱いやすい。弾薬も豊富なので常に持ち歩くようにしよう。
ボウガン	C	一度に3本の矢を発射する。意外と強力な武器だが、複数の敵に対しては不向きだ。
グレネードランチャー	A	グレネード弾、火炎弾、硫酸弾が装填可能。敵によって弾薬を使い分けるのがポイントだ。
サブマシンガン	B	1発の攻撃力はハンドガン以下。だが連射力が高く、敵の足止めができるので便利。
スパークショット	D	射撃後の反動が大。連射力も低く、使い勝手はよくない。アイテムボックスに直行か!?

表・クレア編攻略チャート

スタート地点となる市街地から最終エリアの研究所まで、クレア編での行動をチャートにして徹底攻略だ。このチャートは、クリアに必要なキーアイテムと大事な武器をいかに効率よく入手するか？ というのを追求した簡易バージョンで、アイテムのある場所や入手方法だけの解説となっている。短時間クリアを目指す人にはうってつけのチャートなので、ぜひ参考にしてみてほしい。

2 ガンショップ

店内を奥へ進むとイベントが発生し、ゾンビ4体が乱入。その後、主人の死体からボウガンが入手できる。また店内にはハンドガンの弾×2もある。残らずゲットしておこう。

16 西オフィス
18 1Fホール

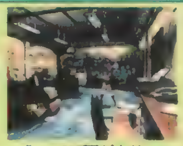
⑯西オフィスでブルーカードキーを受け取ったら、⑱1Fホールの受付にあるコンピュータを起動させる。受付のカウンターにはハンドガンの弾とインクリボンが置いてある。

30 2F階段

廊下にある3体の彫像のうち、小さな2体は押して動かすことが可能。この2体の位置を入れ替え、向かい合うようにして壁際にセットすればバージンハートが入手できる。

31 S.T.A.R.S.ルーム

部屋へ入ってすぐ右側のロッカーからグレネードランチャー、クリスの机から、クリスの日記とユニコーンのメダル。そのほかハンドガンの弾とクリスあての調査報告書が入手できる。また、とある机を50回調べるとフィルムDが入手できる。フィルム類は、⑮写真暗室で現像可。



▲入って正面がクリスの机。ロッカーは右側だ。

18 1Fホール

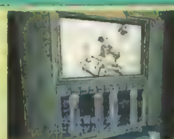
ホール中央にある巨大な彫像の前でユニコーンのメダルを使うと、スペードのカギが入手できる。

10 資料室

パトロール報告書とインクリボン、脚立を押してロッカーの上を調べると、㊻時計台で使う4角クランクが手に入る。

33 図書室

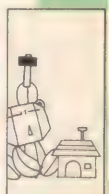
室内にある階段を上り、通路を進んで下の小部屋に下りる。そこにある絵をチェックしたら、小部屋にあるスイッチを押して外へ。そして本棚にあるボタンを押し、その位置を絵の通りに移動させればサーペントストーンが入手できる。ここにはレッドハーブもある。



▲小部屋の絵が本棚の正しい位置を表している。

39 2Fセーブルーム

超重要なライターとインクリボン、それに秘書の日記Aが入手できる。奥へは進まずに、ひとまず1Fに戻ろう。





まんが／愛知県 植田智博さん

※チャートにある数字と部屋名は、P16〜18のMAP一覧表でMAP内に記載された数字と部屋名に対応しています。武器の実用性は、1発（1回斬る）の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは編集部独自で調べたものです。また、フィルムDは㉛S.T.A.R.Sルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。

9 捜査会議室

奥の小部屋にある暖炉にライターで火をつけるとバージンハートが手に入る。ここには作戦報告書1もある。

28 小屋
42 屋上

㉘小屋でバルブハンドル、ボウガン、インクリボンを入手したら㊷屋上へ戻り、通路の奥でバルブハンドルを使用。すると水が噴き出し、ヘリの炎を消すことができる。炎が消えると㊵ヘリ廊下の先にある㊶美術倉庫に行けるようになる。

41 美術倉庫

ここではダイヤのカギが入手できる。また壁際にある2体の女性のレリーフにバージンハートを1つずつはめ込むと、石像からジャガーストーン（半分）も手に入る。

19 取り調べ室A

電気コードとイーグルストーンが入手できる。アイテムを取ると、隣の部屋からリッカーが乱入してくるので注意。

13 押収品倉庫
16 西オフィス

⑬押収品倉庫ではフィルムA、ボウガンの矢、それに壊れたロッカーの中から、プラスチック爆弾、⑯西オフィスではハンドガンの弾、グリーンハーブ、レオンあてのメモ、それと小部屋から信管が入手できる。プラスチック爆弾を信管と組み合わせるとプラスチック爆弾が完成！



▲2つを組み合わせてプラスチック爆弾を作ろう。

40 ヘリ廊下

完成したプラスチック爆弾を㊵ヘリ廊下にある残骸の前で使うと、㊱署長室に続く新たな通路が現れる。

36 署長室

最初は会話イベントのみ。だが反対側にある扉を抜けて㊳美術室に進み、奥の小部屋にある電源を入れる。そしてシェリーと会ったのち、再び㊱署長室に戻ると、ハートのカギと署長の手記が入手できるようになる。

66 工事中通路A

プレイヤーキャラがシェリーにチェンジする。

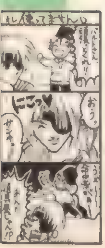
63 水槽

部屋に入ったら注水スイッチの横にある階段を下りる。そして木箱を押し、右の写真のように奥の壁に沿ってならべる。その後、階段を上って注水スイッチを押すと反対側へ渡れるようになり、クラブのカギが入手できる。この部屋では下水処理場の地図も手に入る。



▲木箱を奥の壁に押しつけて一列に並べるのだ。





54 機械室
56 検死室
53 武器庫

㊼武器庫の扉を開ける方法をまとめて解説しよう。まず、㊹機械室にあるパネルを操作し、写真のようにスイッチを入れる。次にクラブのカギを手に入れたのち、㊻検死室でレッドカードキーをゲット。それを㊼武器庫の扉の横にあるカードリーダーに使えば扉を開けることができる。この部屋ではハンドガンの弾×2、ボウガンの矢、ロッカーからはサブマシンガンとサイドパックが入手できる。短時間クリアを目指すなら来なくてもいい場所だが、武器や弾薬はいくら持っていても困ることはない。あとで来るのは面倒なので、この機会に入手だ。



▲㊹機械室のパネル。スイッチは上、上、下、下、上だ。

23 記者会見室

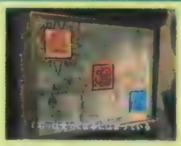
部屋へ入ったらライターを使って火種を作る。そして3つの彫像を調べ、12、13、11の順に火を灯そう。これで金の歯車が入手できるぞ。またここではフィルムBも手に入る。

46 時計台

⑩資料室で入手した4角クランクを奥の仕掛けで使うと隠し階段が出現。その階段を上り、時計の中枢部で金の歯車を使うとジャガーストーン（半分）が入手できる。2つのジャガーストーンは組み合わせておくこと。

36 署長室

署長の椅子の背後に飾られている絵を調べると謎めいたボードが出現。そこにイーグルストーン、サーペントストーン、そして2つの青い石を組み合わせたジャガーストーンをはめ込むと隠しエレベータが出現する。この先でボス戦になるので、準備はここへ来る前に！



▲椅子のうしろにあるパネルに3つの石をセット。

69 処理場C

戦闘前にグレネードランチャーに硫酸弾を5発以上装填。さらに体力回復用としてグリーンハーブなども準備しておくこと。戦いが始まったら、その場で動かずに硫酸弾を連射。確実にヒットすれば、最低5発で倒すことができるだろう。ボスの吐き出す胚に襲われたら、✚キーの左右を連打！　すぐに振り払えばダメージを受けることはないぞ。ボスを倒したら、一度㊾署長隠し部屋へ戻ること。

第1のボス G（幼体）



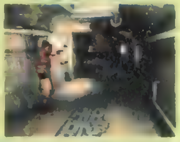
75 分岐通路A
81 ゴミ溜め場

㊵分岐通路Aでイベントが発生。プレイヤーキャラがシェリーに代わる。シェリーの行動は81ゴミ溜め場で終了。

まんが／北海道　暮新さん

80 ボンベ通路

第2のボス
アリゲーター



ボスが現れたら来た道を引き返し、通路の途中にある高圧ボンベの所まで戻る。そしてボンベを調べて通路に倒し、ボスが来るのを待つ。ボスは通路に落ちてるボンベを必ずくわえるので、それを見てからナイフ以外の武器で攻撃すると1発で倒せるのだ。この方法で片付けよう。

81 ゴミ溜め場

ここでオオカミのメダルとインクリボンが入手できる。シェリーを連れて奥にあるハシゴを上り、先へと進んでいこう。

70 吹き抜けB1F

オオワシのメダルと下水管理人の日報が入手できる。橋が下りている場合は⑲吹き抜けB2Fへ戻り、橋を上げに行こう。先へ進むには通路の奥にある換気扇の回転を遅くしなければならない。バルブハンドルが必要になるぞ。

78 下水通路B

壁に設置されている通行認定機の前でオオカミとオオワシのメダルを使おう。すると滝のように流れていた水が引いて、奥にある扉への道が開けるのだ。

91 地下通路1

この通路の奥でスパークショットが入手できる。

96 車両
93 ターンテーブルエリア

㊻車両の運転席でDOWNキーと火炎弾を入手。その後、㊸ターンテーブルエリアに戻り、操作パネルの前でDOWNキーを使うと先へ進めるようになる。このあとボス戦になるので、準備はキーを使う前に整えておこう。

95 ターンテーブル

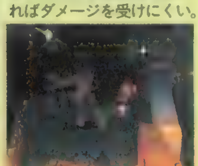
グレネードランチャーには火炎弾を装填。それに必ず体力回復用のアイテムも準備しておくこと。戦闘開始後、ボスが屋根から飛び降りてきたらダッシュで逃げる。そして一気に間合いを広げ、離れたところから火炎弾で攻撃していこう。確実に命中させていけば、最低8発で倒すことができるぞ。戦場となる場所はかなり狭いので、追い詰められると連続的にダメージを受ける危険性があり大ピンチ！ そうなる前に、素速く逃げ出すこと。ボスの横を通り抜けるときは、爪のない腕の方を駆け抜ければ攻撃を受けにくいぞ。ボスの動きは意外と遅いが油断は禁物。間合いに注意しながら、上手に戦っていこう。

第3のボス
G2



▲間合いに注意しながら火炎弾で攻撃していこう。

▼ボスの左手側を通り抜ければダメージを受けにくい。



106 冷凍室
103 メインシャフト

研究所に電力を供給するには、まず⑯冷凍室でヒューズケースを入手し、部屋にある機械にセットしてメインヒューズを作る。その後⑱メインシャフトに戻り、中央の機械の前でメインヒューズを使えばOKだ。

111 ワクチン生成室
110 T字廊下

⑪ワクチン生成室でラボカードキーを入手してから⑩T字廊下に戻るとイベントが発生。アネットからGワクチンDEVIL生成法が手渡される。

108 CTスキャン室

グレネード弾、ワクチンカートリッジ、MOディスクが入手できる。さらにワクチンカートリッジを室内にある活性処理機にセットし、機械を操作すればワクチンベースも作成できる。室内に入ったら、まず最初に照明の電源を入れること。そうしないと行動することはできないぞ。また待ち受けている5体のゾンビも、部屋へ入ったときにすべて倒しておくのが良いだろう。



▲ワクチンベースとMOディスクを入手するのが目的。

111 ワクチン生成室

⑱CTスキャン室で入手したワクチンベースを生成機にセットすると、ワクチンが完成する。

116 G倉庫

攻撃にはグレネード弾を使用。戦闘が始まり、ボスが天井を破って現れたら、攻撃ボタンを連打してまず1撃！ そしてすぐにダッシュで逃げ、間合いを広げよう。そのあとはボスの位置を確認しつつ、見通しのいい場所で攻撃していけば問題なく倒せるだろう。約5発ヒットすれば、ボスはG4へと変身する。

第4のボス
G3



最終ボス
G4



最終戦もそのままグレネード弾を使用。ボスは動きが素速く、障害物に上る、突進、噛みつきの行動を繰り返しながら迫ってくる。ボスが障害物に上った場合、ダメージを与えるのは困難。通路をグルグル逃げ回ってチャンスを待とう。突進してきたときが狙い目。接近できるので攻撃を当てることができるのだ。ただ突進→噛みつきと連続で仕掛けてくることもある　あらかじめそれを想定し、突進されたら軸をずらしてから攻撃すること。約8発で倒せるはずだ。

▶とにかく接近したら撃ちまくれ。



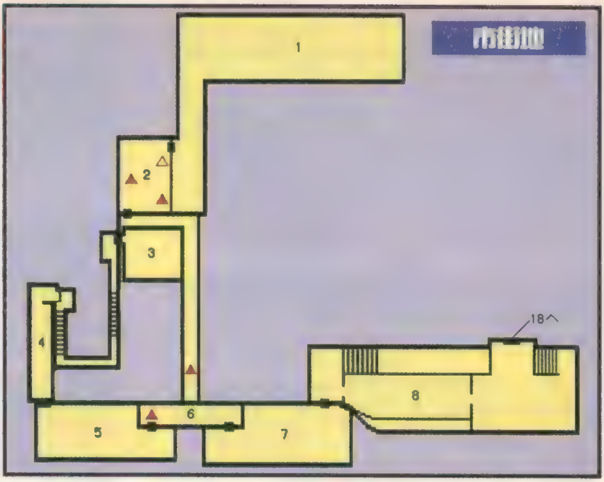


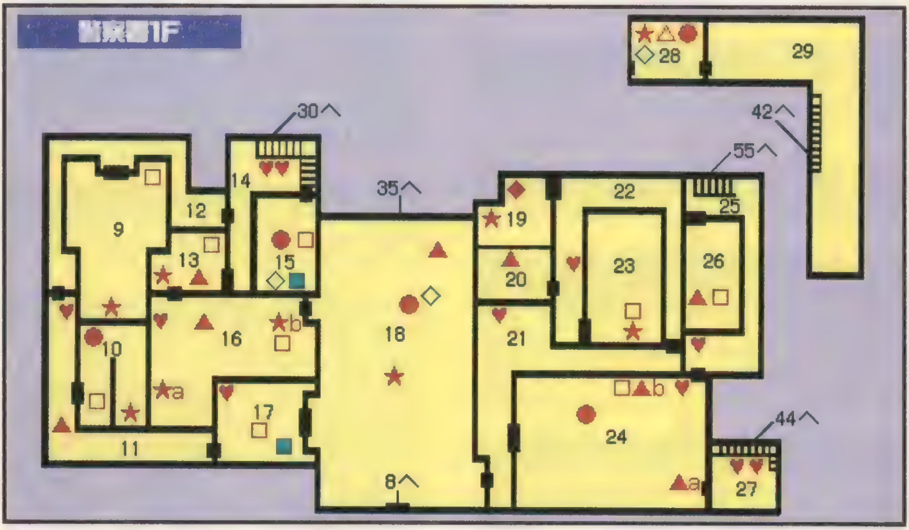
まんが／山口県　ジャスティスさん

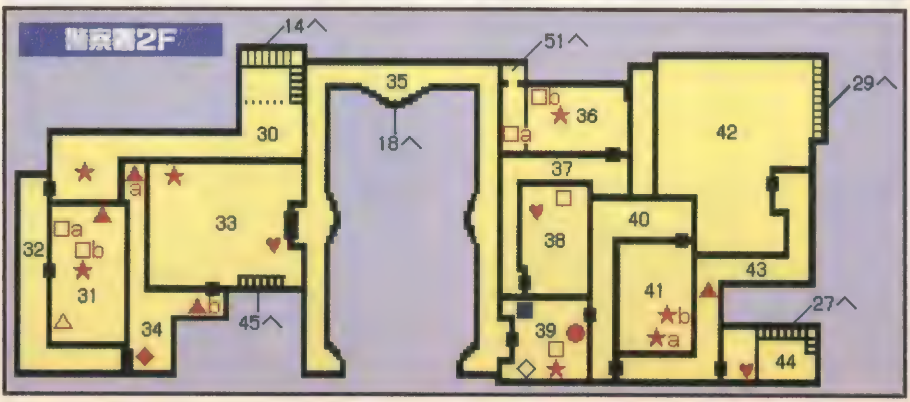
全ステージMAP一覧/表・クレア編

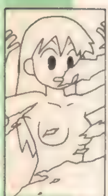
クレアの表編の完全マップを大公開。さらにマップには、各部屋で入手できる全アイテムやアイテムボックス、タイプライターの有無を表記。短時間クリアをして、隠し武器を入手するためにも役立つこと間違いなしだ。攻略チャートと合わせて参考にしてほしい。

マップ内の番号はP.13〜15の攻略チャートに対応している。なお、部屋などの番号はゲームの進行する順番と必ずしも一致しないので注意しよう。また、マップ内で黒い部分はクレアの表編では行くことのできない部分だ。マップ内の記号は▲＝武器の弾、△＝武器、●＝インクリボン、♥＝回復アイテム、★＝重要アイテム、◆＝通常アイテム、□＝地図や書類など、■＝アイテムボックス、◇＝タイプライターを表している。





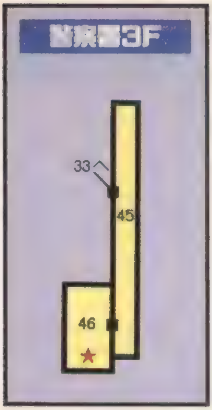


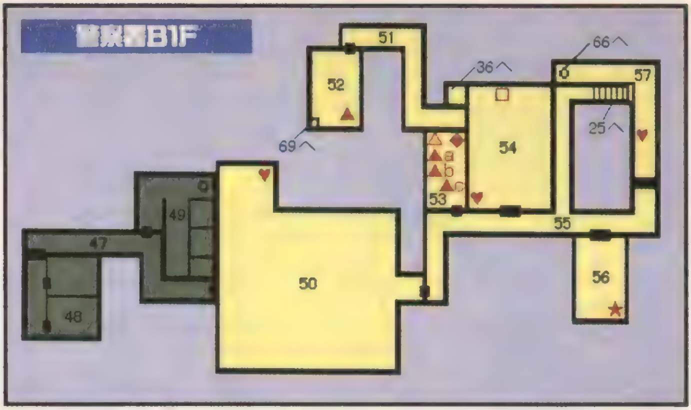


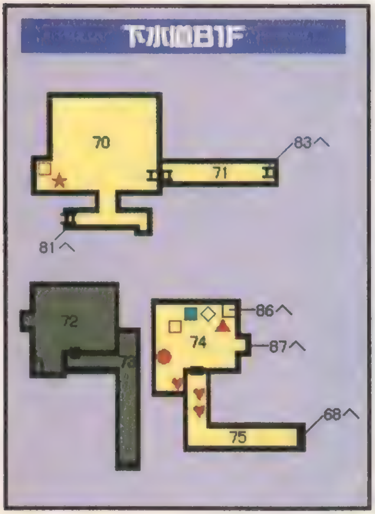


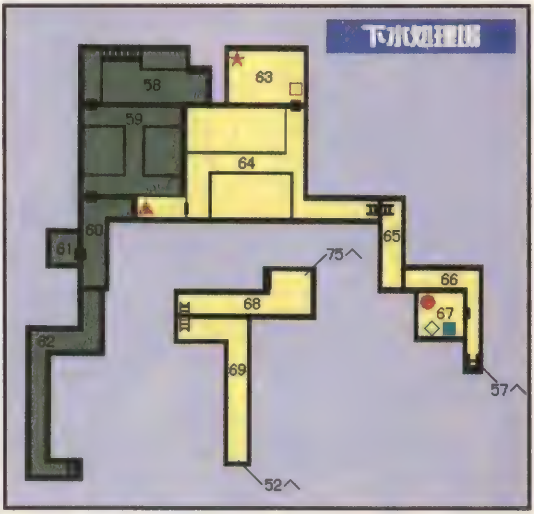
まんが／大阪府　昭直利さん

●フィルムDは㉛S.T.A.R.S.ルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。

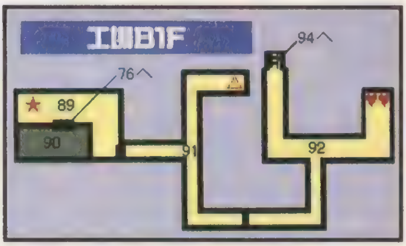


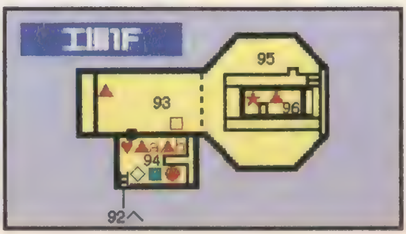


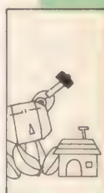


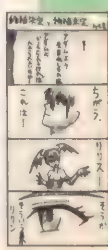




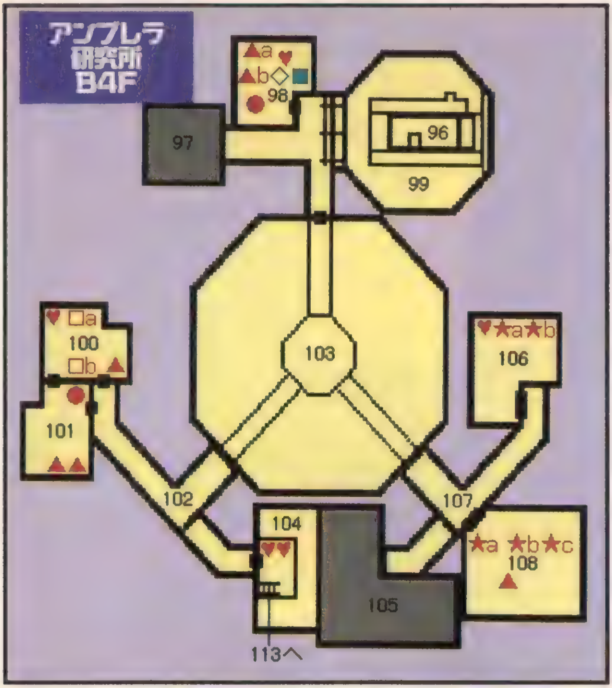


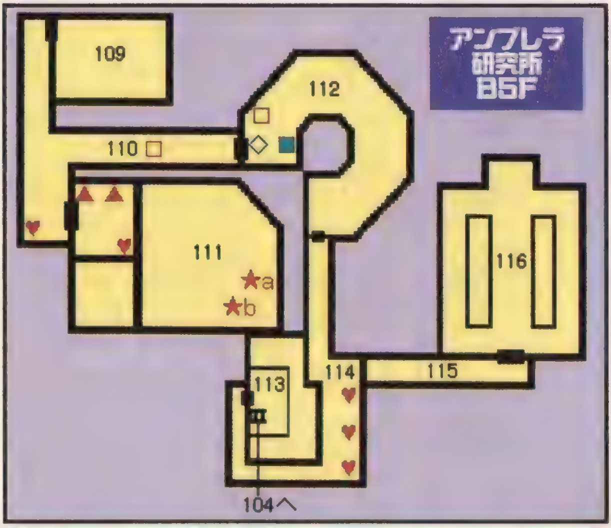






まんが／大阪府　七号室住人さん





表・クレア編 アイテム一覧

【市街地】

1：裏通り西
2：ガンショップ
- ▲ハンドガンの弾(15)
- ▲ハンドガンの弾(15)
- △ボウガン

3：路地
- ▲ハンドガンの弾(30)

4：裏路地
5：表通りA
6：バス車内
- ▲ハンドガンの弾(15)

7：表通りB
8：警察署敷地

【警察署1F】

9：捜査会議室
- ★バージンハート
- □作戦報告書1

10：資料室
- ●インクリボン
- ★4角クランク
- □パトロール報告書

11：西廊下
- ▲ハンドガンの弾(15)
- ♥グリーンハーブ

12：会議室前
13：押収品倉庫
- ▲ボウガンの矢
- ★プラスチック爆弾
- □フィルムA

14：階段廊下
- ♥グリーンハーブ
- ♥グリーンハーブ

15：写真暗室
- ●インクリボン
- □作戦報告書2

16：西オフィス
- ▲ハンドガンの弾
- ♥グリーンハーブ
- ★a信管
- ★bブルーカードキー
- □レオンあてのメモ

17：待合室
- ♥救急スプレー
- □署内回覧

18：1Fホール
- ▲ハンドガンの弾(30)
- ●インクリボン
- ★スペードのカギ

19：取り調べ室A
- ★イーグルストーン
- ◆電気コード

20：取り調べ室B
- ▲ハンドガンの弾(15)

21：休憩廊下
- ♥グリーンハーブ

22：東廊下A
- ♥レッドハーブ

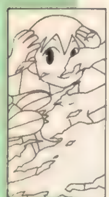
23：記者会見室
- ★金の歯車
- □フィルムB

24：東オフィス
- ▲aハンドガンの弾(15)
- ▲b硫酸弾
- ●インクリボン
- ♥グリーンハーブ
- □警察署の地図

ザッピングシステム講座……2



⑳ボンベ通路に現れるアリゲーター。コイツは武器だけで倒すか、高圧ボンベを使うかの2種類の倒し方が存在する。アリゲーターは、表編のとき武器だけで倒すと、裏編にも出現するが、表編のときに高圧ボンベを使って倒しておくと、裏編では出現しない。裏編のプレイを楽にするために、表編で高圧ボンベを使って倒しておこう。





まんが／長野県　いかりんさん

25：東廊下B
♥グリーンハーブ
26：宿直室
▲硫酸[illegible]
□ジョージの日記
27：非常階段
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
28：小屋
△ボウガン
●インクリボン
★[illegible]
29：敷地裏

【警察署2F】

30：２F階段
★バージンハート
31：S.T.A.R.S.ルーム
▲ハンドガンの弾(15)
△グレネードランチャー
★ユニコーンのメダル
□aクリスあての調査報告書
□bクリスの日記
32：西廊下A
33：図書室
♥レッドハーブ
★[illegible]
34：西廊下B
▲aハンドガンの弾(15)
▲b火炎弾
◆無線機
35：２Fホール
36：署長室
★[illegible]
□[illegible]
□[illegible]
37：署長室廊下
38：美術室
♥[illegible]
□[illegible]
39：２Fセーブルーム
●[illegible]
★[illegible]
□[illegible]
40：ヘリ廊下
41：美術倉庫
★aダイヤのカギ
★bジャガーストーン(半分)
42：屋上
43：２F裏口
▲ハンドガンの弾(15)
44：２F非常階段
♥グリーンハーブ

【警察署3F】

45：３Fホール
46：時計台
★ジャガーストーン(半分)

【警察署B１F】

50：地下駐車場
♥[illegible]
51：署長隠し通路
52：署長隠し部屋
▲[illegible]
53：武器庫
▲aハンドガンの弾(15)
▲bハンドガンの弾(15)
▲cボウガンの矢
△サブマシンガン
◆サイドパック
54：機械室
♥グリーンハーブ
□警察署地下の地図
55：地下東
56：検死室
★レッドカードキー
57：外堀
♥[illegible]

【下水処理場】

63：水槽
★クラブのカギ
□下水処理場の地図
64：屋外通路
▲[illegible]
65：工事中通路B
66：工事中通路A
67：処理場セーブ東
●インクリボン
68：処理場D
69：処理場C

【下水道B１F】

70：吹き抜けB１F
★オオワシのメダル
□下水管理人の日報
71：隠し通路
74：南管理室B１F
△ハンドガンの弾(30)
●インクリボン
♥救急スプレー
□下水管理人へのFAX
75：分岐通路A
♥ブルーハーブ
♥ブルーハーブ

【下水道B2F】

76：地下搬入口(※１)
▲aハンドガンの弾(15)
▲b火炎弾
77：洞窟
78：下水通路B
79：吹き抜けB２F
▲[illegible]
♥aグリーンハーブ
♥bグリーンハーブ
♥cブルーハーブ(プランター)
80：ボンベ通路
81：ゴミ溜め場
●インクリボン
★オオカミのメダル
82：ダストシュート
★オオカミのメダル
83：下水通路A
▲[illegible]
84：通風口
86：下水道T字廊下
[illegible]
87：南管理室B２F
▲aボウガンの矢
▲bグレネード弾
88：分岐通路B

【工場B１F】

89：ロープウェイ乗り場
★武器ボックスのカギ
91：地下通路１
△スパークショット
92：地下通路２
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ

【工場１F】

93：ターンテーブルエリア
▲ハンドガンの弾(15)
□工場の地図
94：パネル室
▲aグレネード弾
▲b火炎弾
●インクリボン
♥救急スプレー
95：ターンテーブル
96：車両
▲火炎弾
★DOWNキー

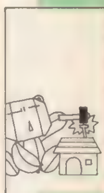
【アンブレラ研究所B4F】

98：警備室
▲a火炎弾
▲b硫酸弾
●インクリボン
♥グリーンハーブ
99：ターンテーブルB４F
100：個室１
▲ボウガンの矢
♥ブルーハーブ(プランター)
□a研究施設保安マニュアル
□bユーザー登録方法
101：個室２
▲グレネード弾
▲グレネード弾
●インクリボン
102：西通路(赤)
103：メインシャフト
104：階段(上)
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
106：冷凍室
♥救急スプレー
★aヒューズケース
★bメインヒューズ
107：東通路(青)
108：CTスキャン室
▲グレネード弾
★aMOディスク
★bワクチンカートリッジ
★cワクチンベース

【アンブレラ研究所B5F】

109：電算室
110：T字廊下
♥レッドハーブ
□GワクチンDEVIL生成法
111：ワクチン生成室
▲グレネード弾
▲グレネード弾
♥救急スプレー
★aラボカードキー
★bワクチン
112：管制室
□研究所の地図
113：階段(下)
114：倉庫前廊下１
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
115：倉庫前廊下２
116：G倉庫

※１：ここにあるハンドガンの弾と火炎弾は、高圧ボンベを使わずにアリゲーターを倒したときのみ入手できるようになっています。





まんが／熊本県 セピアの埴輪さん

裏・クレア編攻略チャート

裏編では進行ルートやアイテムの位置が表編と異なるため、最初はとまどうだろう。しかし、ここでは最終バトルまでの進行ルートをわかりやすくチャートにして徹底攻略。クリアに必要なキーアイテムと大事な武器をいかに効率よく入手するか、に重点を置いているため、特に行く必要のない部屋などは省いてあるので、隠し武器入手を目的とした短時間プレイに持ってこいだ。

201 北側駐車場

市街地からここまでは一本道。途中現れるゾンビはすべて無視しよう。入って右側にある、守衛ボックス内で小屋のカギを入手したら㉘小屋へ向かおう。

42 屋上
43 2F裏口
24 東オフィス

㊷屋上でヘリの墜落を目撃したあと、カラスが現れる㊸2F裏口から㉔東オフィスへ。ここではバルブハンドルのほか、金庫に入った警察署の地図と硫酸弾などが入手可能だ。

42 屋上

今来た道を引き返すように㊷屋上へと向かう。給水塔でバルブハンドルを使用してヘリの火災を鎮火すると、新たなヘリが出現。タイラントを乗せた巨大なタンクを投下していく。

41 美術倉庫

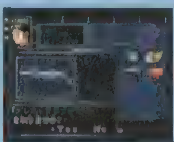
勇者ティラノスの像の隣に置かれた木箱の上にはブルーカードキーがある。今はほかに入手できるアイテムはなし。ちなみに、部屋を出る瞬間、天窓からリッカーが現れるので注意。

35 2Fホール

㊶美術倉庫から㊴2Fセーブルームを通って㉟2Fホールへと向かう。この㉟2Fホールの西側の突き当たりで、ユニコーンのメダルを入手しよう。

18 1Fホール

㉟2Fホールからハシゴを降ろしここへ。ブルーカードキーで扉のロックを解除したら、噴水前でユニコーンのメダルを使用しスペードのカギを入手。ほかにはグレネードランチャーとインクリボンが入手できる。



◀グレネード〜は、クレアのメイン武器。

10 資料室

スペードのカギを使って中に入ろう。ここでは奥の棚の上にあるライターを取ることが目的。脚立を棚の前まで押して行き、それを足場にすれば入手できる。なお、ここにはパトロール報告書とインクリボンもある。

9 捜査会議室

扉を開けてすぐ左手の机の上にハンドガンの弾と作戦報告書1がある。また、奥の小部屋にある暖炉に、ライターで火を点せばバージンハートが入手できる。ここに存在するアイテムはこの3つだけ。敵もいないので取ったら先へ急ごう。

30 2F階段

廊下に置かれた3体の石像のうち、左右の2体を互いに向き合うよう壁際に動かすと、中央の石像の手に握られたバージンハートが落ちて入手できるようになる。

31 S.T.A.R.S.ルーム

ここでは先に到着していたレオンからクリスの日記と通信機を手渡される。また、クリスの机の上ではダイヤのカギ、武器ロッカーからボウガンも手に入る。さらに、ある机を50回調べると、フィルムDも入手できるぞ。



◀ボウガンは密集した敵に対して効果的。

13 押収品倉庫

部屋中央部のロッカーにはボウガンの矢とフィルムBがある。さらに、奥の壊れたロッカーにはプラスチック爆弾が入っているので、忘れずに取っておこう。

16 西オフィス

オフィス内部ではハンドガンの弾、グリーンハーブ、レオンあてのメモ、さらに奥の小部屋では信管が手に入る。信管はプラスチック爆弾と組み合わせないと使えないぞ。

40 ヘリ廊下
36 署長室
38 美術室

プラスチック爆弾を使って、ヘリの残骸を爆破。それによって新たな通路が出現する。通路の先の㊱署長室で署長と対面することに。そのあと、㊳美術室でシェリーと出会う。ここではハンドガンの弾と[illegible]が入手可能。再び㊱署長室へ戻ると署長の机の上には[illegible]が、さらに傍らの椅子に[illegible]が置かれている。



◀爆弾によって通路に大穴が。



▶㊳美術室では、右のスイッチを押し明かりを点けよう。

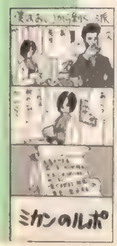
41 美術倉庫

これまでに手に入れた2つのバージンハートを持ち、ここへ来よう。ティラノスの像の左右にある女性のレリーフにバージンハートをはめ込むと、像の胸の中からジャガーストーン(半分)が見つかるので取っておこう。

18 1Fホール
21 休憩廊下
19 取り調べ室A

㊶美術倉庫から⑱1Fホールを経由して⑲取り調べ室Aへ。途中の㉑休憩廊下では、6体ものゾンビが現れるため、ボウガンで一掃しよう。また、⑲取り調べ室A内部にはイーグルストーンと救急スプレーがあるが、スプレーを取るとリッカーが現れるため注意が必要だ。





まんが／香川県 2ndさん

※チャートにある数字と部屋名は、P.23〜26のMAP一覧でMAP内に記載された数字と部屋名に対応しています。また、フィルムDは㉛S.T.A.R.S.ルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。

25 東廊下B
57 外堀
66 工事中通路A

⑥⑥工事中通路Aでは、一旦⑥⑦処理場セーブ東に入ってから出るとイベントが発生。シェリーが現れ、キャラチェンジとなる。不安なら⑥⑦処理場セーブ東でセーブしておこう。

63 水槽

シェリーにキャラチェンジして初の出番となるこの⑥③水槽、まず室内入って右手の壁には[illegible]があるこれを手に入れたあと、注水スイッチ横の階段を下り、床に置かれた3つの木箱を壁際に一直線に並べる。あとは注水スイッチを入れることで即席の通路が完成し、クラブのカギを入手することができる。



▲武器は一切持たないシェリーだが、ゾンビに接触しても捕まることはないのだ。

65 工事中通路B

ここにクラブのカギを持ち帰るとイベントが発生し、クレアにキャラチェンジとなる。なお、事前に⑥④屋外通路でグレネード弾を入手していれば、それも一緒にクレアに手渡すことができるのだ。

54 機械室
56 検死室
53 武器庫

⑤④機械室では警察署地下の地図及び火炎弾、グリーンハーブなどが入手可能。また、配電盤のスイッチを入れて⑤③武器庫のカードリーダーに電力を供給するには、3つのスイッチを上、2つのスイッチを下にすればいい（順序は何でもOK）。その後、クラブのカギを使い⑤⑥検死室でレッドカードキーを入手。その際リッカーが2体現れるので注意しよう。⑤③武器庫では[illegible]、ハンドガンの弾×2、サブマシンガン、サイドパックが手に入る。



▲レオンの表での行動によって、入手物が変化する。

50 地下駐車場
49 犬舎

⑤⑤地下東でレオンからの通信を受け、④⑨犬舎へと向かうことに。途中⑤⓪地下駐車場ではゾンビ犬が2匹出現するので、倒しておこう。なお④⑨犬舎には4角クランクが置かれているので忘れずに取っておこう。また、ブルーハーブもあるぞ。

23 記者会見室

警察署地下から署内に戻り、②③記者会見室へ。途中の②⑥宿直室にはジョージの日記と硫酸弾があるが、時間短縮を目指すなら無視。②③記者会見室では、ライターを使ってガス灯に火種を作り、彫像を調べ12、13、11の順に火をつけると金の歯車が入手できる。ここではタイラントが登場するので注意。

33 図書室

室内の階段を上り通路を進むと突然床が壊れ、下の小部屋に落下する。そこにある絵の通りに、表の本棚を移動させると、小部屋の絵の中からサーペントストーンが入手できる。レッドハーブもあるので必要なら取っておこう。

46 時計台

4角クランクを壁の窪みにはめて回すと隠し階段が出現。これを上って動力部に金の歯車を差し込み、赤いスイッチを押す。すると中からジャガーストーン（半分）が。以前入手したもう1つと組み合わせればジャガーストーンが完成する。

36 署長室
52 署長隠し部屋

今までに入手した3つの石を持ち③⑥署長室へ。デスク後ろの壁を調べると奇妙なレリーフが現れる。ここに3つの石をはめ込むと⑤①署長隠し通路が現れ、その先は⑤②署長の隠し部屋へと続く。この通路には署長あてのメールの写しもある。

69 処理場C

⑤②署長隠し部屋でのイベントのあとはG1との戦闘となる。部屋の片隅の階段を降りる前に、武器をグレネードランチャーにし、弾丸は硫酸弾を装填しよう。敵ボスは長いパイプを手にして向かってくるが、戦闘が始まった瞬間、その場でグレネードランチャーを連射すれば、比較的楽に倒せるはずだ。

第1のボス
G1



83 下水通路A

⑦⑤分岐通路Aでシェリーと別れたあと、ここで死体からオオカミのメダルと火炎弾を入手。また、裏シナリオでは⑦②北管理室B1F、⑦④南管理室B1F双方に入ることができる。必要ならここでアイテムの補充をしよう。

79 吹き抜けB2F
80 ボンベ通路

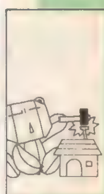
⑦⑨吹き抜けB2Fでは、バルブハンドルを使い橋を降ろして反対側へ。ここには火炎弾、グリーンハーブ×2、ブルーハーブ（プランター）がある。このあとのアリゲーター戦に備え、ここで装備品を整理。ボスは通路に設置された高圧ボンベを使って倒すのが無難。表でボンベでボスを倒していればここでは登場しない。

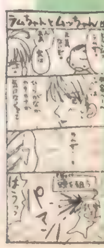
第2のボス
アリゲーター



70 吹き抜けB1F

⑧⓪ボンベ通路を通り抜け、⑧①ゴミ溜め場のハシゴを上り⑦⓪吹き抜けB1Fへ。ここでオオワシのメダル、下水管理人の日報を入手。ちなみに⑦⑨吹き抜けB2Fで橋を渡ったら、その場で橋を上げておくこと。これを怠ると大変なタイムロスになる。





まんが／愛知県　牛ぎゅうさん

78 下水通路B

壁に取り付けられた通行認定機の前に立ち、オオカミ、オオワシの両メダルを使用すれば、目の前の滝が消え、㊆洞窟に進める。

76 地下搬入口
89 ロープウェイ乗り場

㊆地下搬入口では、離れ離れとなっていたシェリーと再会。また、㊈ロープウェイ乗り場では信号弾にライターで火を点ければ武器ボックスのカギが入手できる。

91 地下通路1
94 パネル室
202 モニター室

㊉地下通路1では[illegible]を入手。その後、94パネル室を通って工場1Fへ。ここに設置されたエレベーターを下りれば、その先の202モニター室で[illegible]を入手することができる。ここでも、タイラントが登場するので注意。

94 パネル室

ここでは火炎弾、硫酸弾、救急スプレー、インクリボンが入手可能。ついでに装備品の整理をしよう。操作パネルでUPキーを使えば地下に下りていたターンテーブルが戻ってくる。

95 ターンテーブル

裏シナリオではここでG3との戦闘となる。この戦闘は、接近されると連続で攻撃を受けるため、間合いの取り方が最も重要なポイントとなる。基本的には、敵の左手側を回り込むようにダッシュし、敵の空振りを誘ってから攻撃をするのが最もリスクの少ない戦法だろう。それでもノーダメージで倒すのは相当困難なため、回復アイテムの携帯は忘れないようにしたい。

第3のボス
G3



▲グレネード以外では苦戦。

207 溶鉱炉
97 エレベーター

溶鉱炉の端にある電源スイッチを入れ、研究所B4Fへエレベーターで下りる。98警備室内部には豊富なアイテムがあるが、時間を短縮したいならあえて素通りしよう。

106 冷凍庫

研究所B4Fでは、まず電力供給を回復するべく106冷凍室へ向かおう。ここではヒューズケースと救急スプレーが手に入る。ヒューズケースを持ち、作業ボックスの前に行って使用すると、メインヒューズが入手できる。

103 メインシャフト

106冷凍庫で入手したメインヒューズを中央の機械にセットすれば、研究所の各部に電力の供給が行われる。ここはヒューズをセットするだけ。104階段（上）へ急ごう。

104 階段(上)
112 管制室
111 ワクチン生成室

104階段（上）には[illegible]、112管制室には[illegible]が、また、111ワクチン生成室では[illegible]、[illegible]スプレー、[illegible]が手に入る。

205 動力室

206カーゴ室(上)の黒い箱をリフトで208カーゴ室(下)に移動。ここで通路沿いに箱を押していき、上る場所を作る。205動力室に入るとイベントが発生し、時限爆破装置が作動する。

103 メインシャフト
97 エレベーター

205動力室から103メインシャフトに戻るとイベントが発生。ここで[illegible]が入手できる。そのあと97エレベーターに乗り込み、ステーションへと向かおう。

210 列車最後部
208 プラットホームA
214 プラットホームC

210列車最後部で[illegible]を入手。これを使って208プラットホームAから214プラットホームCへ。ここで大容量プラグ収納庫からジョイント・S&Nプラグを入手。

213 変電施設

この部屋の発電装置にジョイント・S、Nプラグを差込むと、スーパータイラントとの戦闘となる。このボスは謎の人物によって投げ込まれるロケットランチャーでのみ倒すことが可能。ランチャーは戦闘が始まって1分経過すると手に入る。ここは下手に戦って深手を負うより、逃げ回った方が無難。その場合、敵の右手側に回り込むようにすると、左手のツメ攻撃がかわせる。

第4のボス
スーパータイラント



▲とにかく逃げるのだ。

211 列車中央部

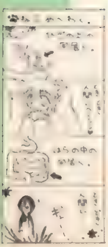
209プラットホームBのゲート開閉スイッチを入れ、列車を発車させると最終ボス・G5との戦闘となる。グレネードランチャーの残弾が10発以上あれば、戦闘開始とともに連射して攻撃を受けることなく倒すことが可能。しかし、このボスは攻撃らしい攻撃をしてこないので、ほかの武器でも倒すことは十分に可能だ。コイツさえ倒せばいよいよ真のエンディングだ。

最終ボス
G5



▲撃って撃ちまくろう。

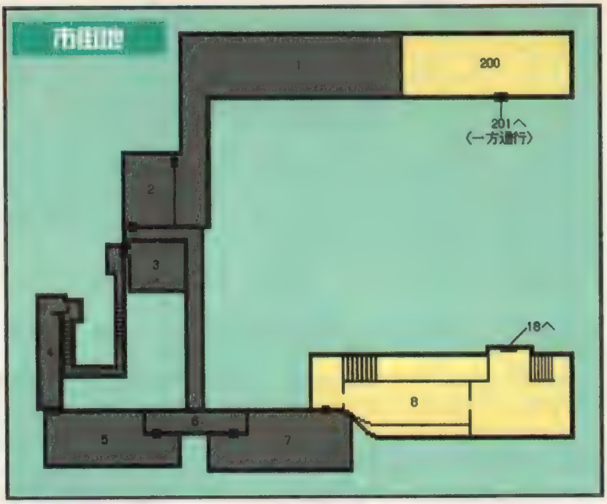


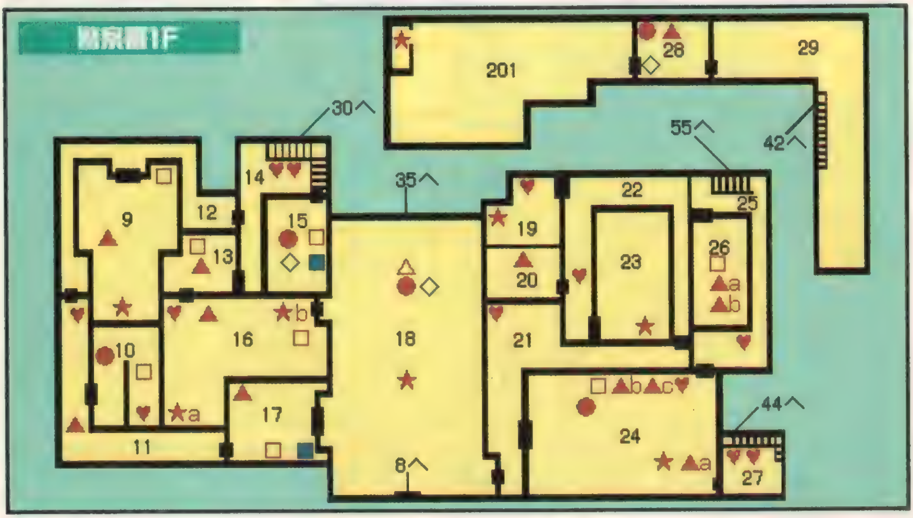


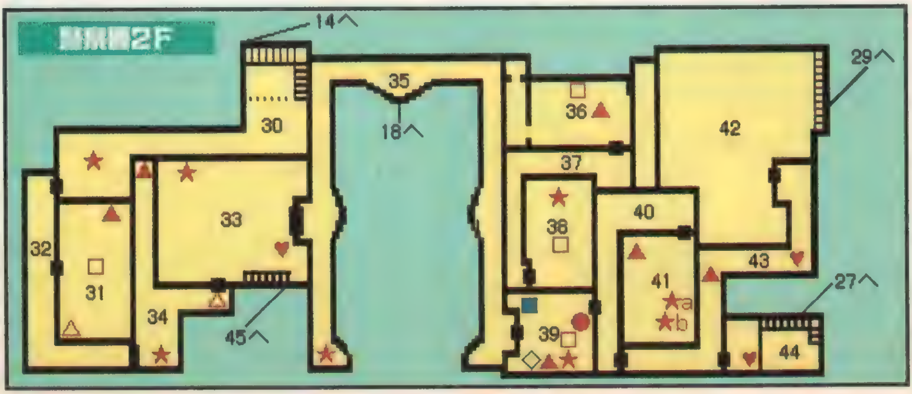
まんが／宮城県　つきくちりあさん

全ステージMAP一覧/裏・クレア編

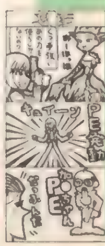
クレアの裏編の完全マップを大公開。表編と同様にマップには、各部屋で入手できる全アイテムやアイテムボックス、タイプライターの有無を表記。裏編では敵の数も増えてするので、ムダのないプレイを心がけないとクリアは難しいぞ。マップ内の番号はP.20〜22の攻略チャートに対応している。なお、部屋などの番号はゲームの進行する順番と必ずしも一致しないので注意してほしい。また、マップ内で黒い部分はクレアの裏編では行くことのできない部分だ。マップ内の記号は▲＝武器の弾、△＝武器、●＝インクリボン、♥＝回復アイテム、★＝重要アイテム、◆＝通常アイテム、□＝地図や書類など、■＝アイテムボックス、◇＝タイプライターを表しています。各部屋にあるアイテムの詳細は、P.26〜27を参照してください。







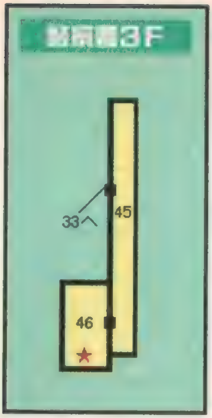


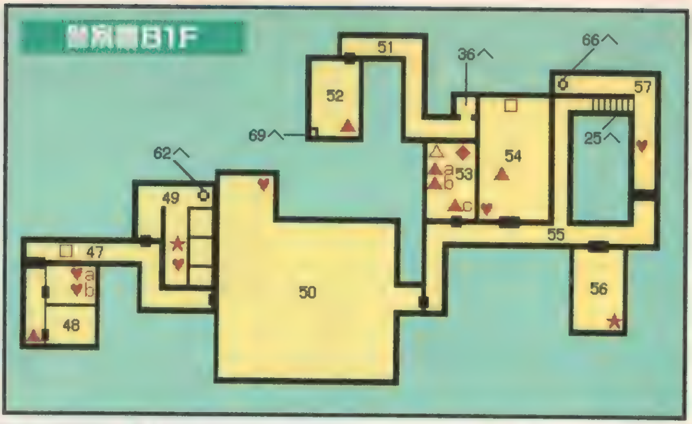


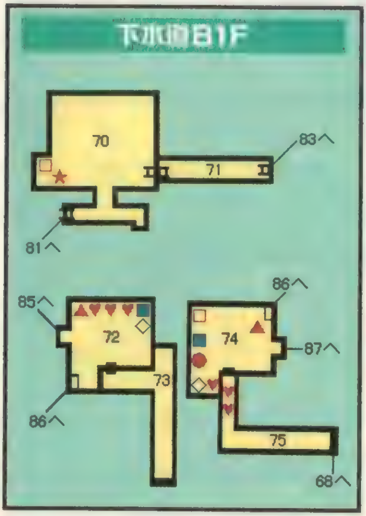
まんが／北海道 哲-PAYさん

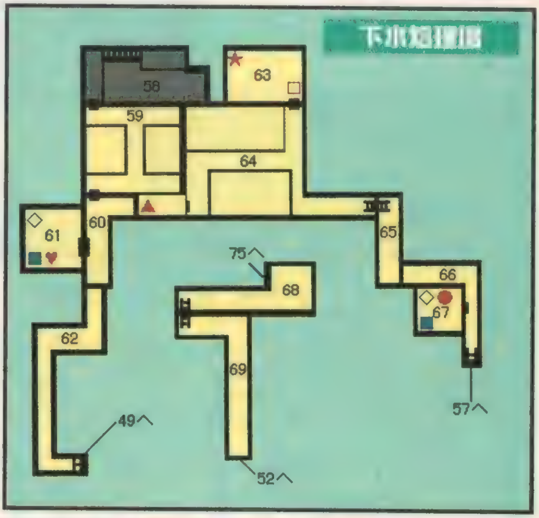
●フィルムDは㉛S.T.A.R.Sルームにありますが、現時点では場所を公開することができません
※200番台の数値の部屋は、裏ルートでのみMAPに新しく表示される場所であることを示します。

裏・クレア編



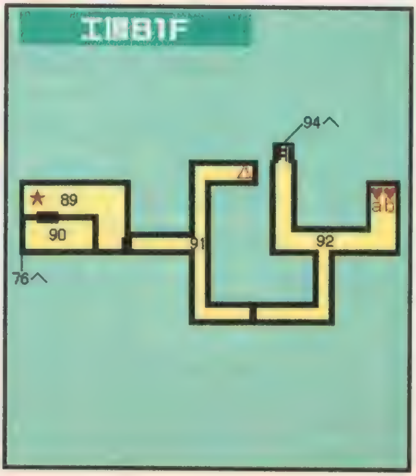






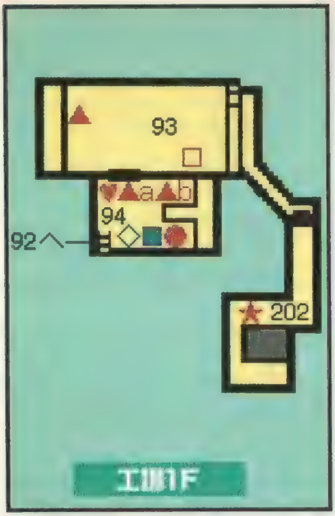


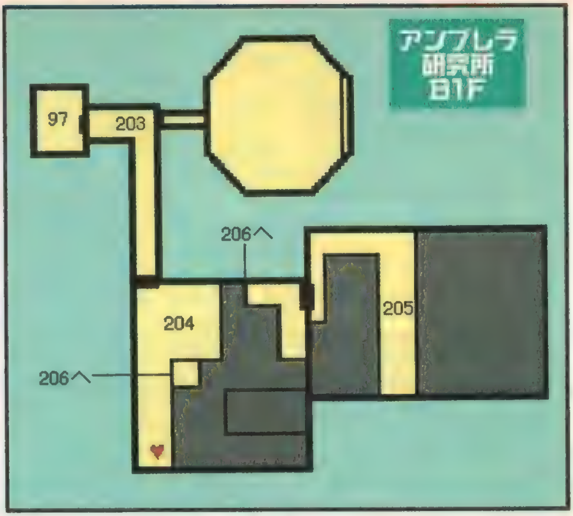




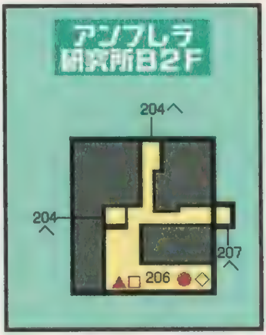


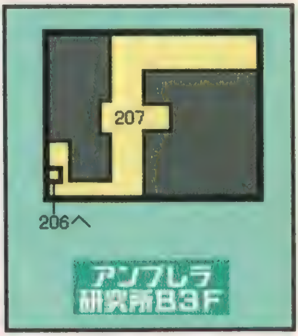
まんが／富山県　いわきゆーしさん







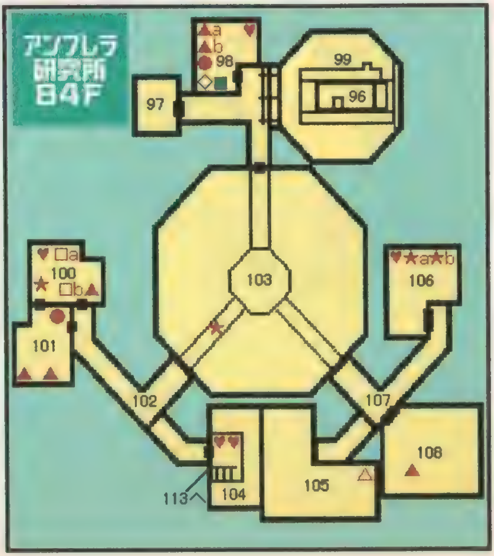




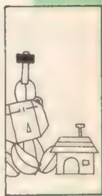
ザッピングシステム講座……③

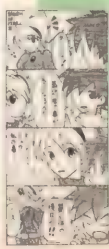
表編の⑲取り調べ室Aでのみ入手できる電気コード。これは⑫会議室前と㉕東廊下Bのどちらかのシャッターを閉めるのに使う。表編でクラブのカギ入手後、再び㉝図書室へ行くと⑫会議室前と㉕東廊下Bの窓からゾンビが数体侵入してくる。それ以前に電気コードを使うと、どちらかからの侵入を防げる。しかし、裏編では㉝図書室に入ったとたん、表編でシャッターを降ろした方だけから、ゾンビが侵入してくるのだ。どちらの通路も何度か通る道なので、あまり難しく考えなくてもいいが、あえて言うなら、㉕東廊下の方が通路が狭く戦いにくいので、電気コードは⑫会議室前に使う方がオススメ。ちなみに電気コードを使わないと、両方の窓から侵入してくるぞ。

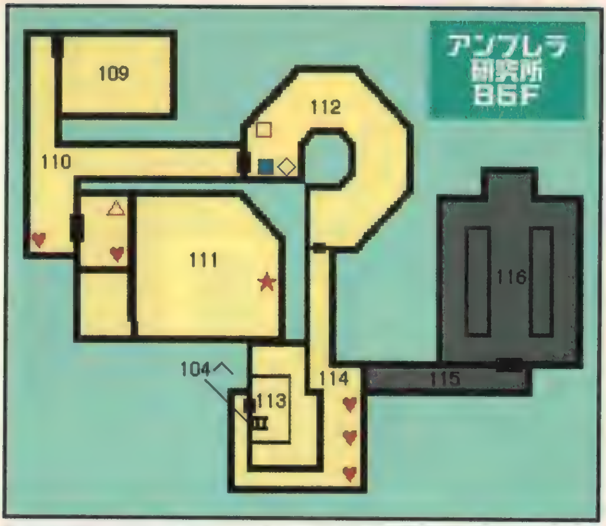




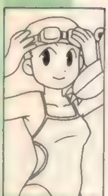
まんが／熊本県　セピアの埴輪さん

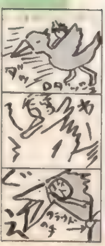












裏・クレア編 アイテム一覧

【市街地】

8：警察署敷地
200：裏通り東

【警察署1F】

9：捜査会議室
▲ハンドガンの弾(15)
★バージンハート
□作戦報告書1
10：資料室
●インクリボン
★ライター
□パトロール報告書
11：西廊下
▲ハンドガンの弾(15)
♥グリーンハーブ
12：会議室前
13：押収品倉庫
▲ボウガンの矢
★プラスチック爆弾
□フィルムB
14：階段廊下
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
15：写真暗室
●インクリボン
□作戦報告書2
16：西オフィス
▲ハンドガンの弾(15)
♥グリーンハーブ
★[illegible]
□レオンあてのメモ
17：待合室
♥救急スプレー
□署内地図
18：1Fホール
△グレネードランチャー
●インクリボ
★スペードのカギ
19：取り調べ室A
♥救急スプレー
★イーグルストーン
20：取り調べ室B
▲ハンドガンの弾(15)
21：休憩廊下
♥グリーンハーブ
22：東廊下A
♥レッドハーブ
23：記者会見室
★金の歯車
24：東オフィス
▲aハンドガンの弾(15)
▲bハンドガンの弾(15)
▲c硫酸弾
●インクリボン
♥グリーンハーブ
★バルブハンドル
□警察署の地図
25：東廊下B
▲硫酸弾
♥グリーンハーブ
26：宿直室
▲硫酸弾
□ジョージの日記
27：非常階段
♥グリーンハーブ
♥グリーンハーブ
28：小屋
▲ハンドガンの弾(15)
●インクリボン
29：敷地裏
201：北側駐車場
★小屋のカギ

【警察署2F】

30：2F階段
★バージンハート
31：S.T.A.R.S.ルーム
△ボウガン
★ダイヤのカギ
□aクリスあての調査報告書
□bクリスの日記
◆[illegible]
32：西廊下A
33：図書室
♥レッドハーブ
★サーペントストーン
34：西廊下B
▲ハンドガンの弾(30)
35：2Fホール
★ユニコーンのメダル
36：署長室
★ハートのカギ
□a署長あてのメールの写し
□b署長の手記
37：署長室廊下
38：美術室
▲ハンドガンの弾(15)
□秘書の日記B
39：2Fセーブルーム
▲ハンドガンの弾(30)
●インクリボン

まんが／北海道 星羅さん

□秘書の日記A
40：ヘリ廊下
41：美術倉庫
★aブルーカードキー
★bジャガーストーン(半分)
42：屋上
43：2F裏口
▲ハンドガンの弾(15)
❤グリーンハーブ
44：2F非常階段
❤グリーンハーブ

【警察署3F】
45：3Fホール
46：時計台
★ジャガーストーン(半分)

【警察署B1F】
47：留置場地下
48：留置場
▲
❤aグリーンハーブ
❤bブルーハーブ
49：犬舎
❤ブルーハーブ
★4角クランク
50：地下駐車場
❤グリーンハーブ
51：署長隠し通路
52：署長隠し部屋
▲
53：武器庫
△サブマシンガン(※1)
▲aハンドガンの弾(15)
▲bハンドガンの弾(15)
▲
◆サイドパック(※2)
54：機械室
▲
❤
55：地下東
56：検死室
★
57：外堀
❤

【下水処理場】
59：処理場A
60：処理場地下
61：処理場セーブ西
❤
62：処理場地下通路
63：水槽
★
64：屋外通路
▲
65：工事中通路B
66：工事中通路A
67：処理場セーブ東
❤
68：処理場D
69：処理場C

【下水道B1F】
70：吹き抜けB1F
★オオワシのメダル
71：隠し通路
72：北管理室B1F
▲
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ
73：下水道L字廊下
74：南管理室B1F
▲ハンドガンの弾(30)
●インクリボン
❤救急スプレー
□下水管理人へのFAX
75：分岐通路A
❤ブルーハーブ
❤ブルーハーブ

【下水道B2F】
76：地下搬入口
77：洞窟
78：下水通路B
79：吹き抜けB2F
▲火炎弾
❤aグリーンハーブ
❤bグリーンハーブ
❤cブルーハーブ(プランター)
80：ボンベ通路
81：ゴミ溜め場
●インクリボン
83：下水通路A
▲火炎弾
★オオカミのメダル
85：北管理室B2F
▲aグレネード弾
▲b火炎弾
86：下水道T字廊下
□下水道の地図
87：南管理室B2F
▲aボウガンの矢
▲bグレネード弾
88：分岐通路B

【工場B1F】
89：ロープウェイ乗り場
★武器ボックスのカギ
90：ロープウェイ
91：地下通路1
△スパークショット
92：地下通路2
❤aグリーンハーブ
❤bブルーハーブ

【工場1F】
93：ターンテーブルエリア
▲ハンドガンの弾(15)
□工場の地図
94：パネル室
▲
▲b硫酸弾
●インクリボン
❤救急スプレー
202：モニター室
★UPキー

【ターンテーブル内】
95：ターンテーブル
96：車両
▲

【アンブレラ研究所B1F】
203：研究所B1通路
204：カーゴ室（上）
❤グリーンハーブ
205：動力室

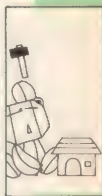
【アンブレラ研究所B2F】
206：カーゴ室（下）
▲
●インクリボン
□ガスに関する調査報告

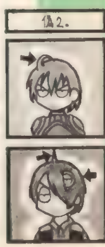
【アンブレラ研究所B3F】
207：溶鉱炉

【アンブレラ研究所B4F】
97：エレベーター
98：警備室
▲aハンドガンの弾(15)
▲b火炎弾
●インクリボン
❤グリーンハーブ
99ターンテーブルB4F
100：個室1
▲ボウガンの矢
❤ブルーハーブ(プランター)
★ラボカードキー
□a研究施設保安マニュアル
□bユーザー登録方法
101：個室2
▲グレネード弾
▲グレネード弾
●インクリボン
102：西通路(赤)
103：メインシャフト
★マスターキー
104：階段（上）
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ
105：Gカプセル室
△サブマシンガン(※3)
106：冷凍庫
❤救急スプレー
★aヒューズケース
★bメインヒューズ
107：東通路(青)
108：CTスキャン室
▲グレネード弾

【アンブレラ研究所B5F】
109：電算室
110：T字廊下
❤レッドハーブ
111：ワクチン生成室
▲グレネード弾
▲グレネード弾
❤救急スプレー
★動力室のカギ
112：管制室
□研究所の
113：階段（下）
114：倉庫前廊下1
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ

【ステーション】
208：プラットホームA
209：プラットホームB
210：列車最後部
●
★
211：列車中央部
212：列車運転室
213：変電施設
△ロケットランチャー(※4)
214：プラットホームC
★aジョイント・Sプラグ
★bジョイント・Nプラグ





まんが／静岡県　ことちさん

※1、※2…表・レオン編で取っていない場合のみ入手可能(P.33参照)
※3…………表・レオン編の53武器庫でサブマシンガンを取っているとマシンガンの弾になる(P.11参照)。
※4…………戦闘開始後、1分たつと出現する。

裏・レオン編攻略チャート

表編とは反対側の市街地からスタートし、最終エリアの列車まで、裏レオン編の行動をチャートにして徹底攻略。このチャートは、クリアに必要なキーアイテムと大事な武器をいかに効率よく入手するか？　というのを追求した簡易バージョン。アイテムのある場所や入手方法だけの解説となっている。表編より敵が多く、難しい裏シナリオもコレさえあればクリアできるはずだ！

201 北側駐車場

ここでは小屋のカギを入手する以外、ほかに用はない。出口付近にゾンビが集まるとダメージを喰らうおそれがあるので、入手したらさっさと㉘小屋へ向かうようにしよう。

42 屋上
43 2F裏口
24 東オフィス

㊸2Ｆ裏口ではグリーンハーブ、死体からはハンドガンの弾が入手可能。㉔東オフィス内には、バルブハンドル、ハンドガンの弾×2、ショットガンの弾、警察署の地図などがある。

42 屋上

給水塔の前でバルブハンドルを使用すると、火災を鎮火できる。そのあと署内へ戻ろうとすると、ヘリからタイラントを乗せたタンクが署内に投下されるムービーが見られる。

41 美術倉庫

部屋の中でブルーカードキーを入手。出口に向かうと、裏・クレア編と同じく天窓からリッカーが出現。ハンドガンで倒すには危険が伴うので、ダッシュして回避するようにしよう。

35 2Fホール

㉟2Ｆホールの通路の端には、ユニコーンのメダルが壁に埋め込まれているので、忘れずに取っておこう。なお、ここは何度も行き来するので、ゾンビは倒しておく方が得策。

18 1Fホール

㉟2Ｆホールから非常階段を下ろして⑱１Ｆホールへ。中央の受付カウンターの上でショットガンとインクリボンが入手可能。さらにコンピュータを起動し、ブルーカードキーを使えば３カ所の扉を開けられる。あと、噴水の前でユニコーンのメダルを使用すれば、乙女の像からスペードのカギを入手できる。



▲ショットガンを手に入れれば、リッカーは怖くないはず。

9 捜査会議室

室内では[illegible]と[illegible]が入手可能。さらに奥の暖炉では、レオン固有アイテムのライターで火をつけると、ハーシンハートが１つ手に入る。

30 2F階段

廊下に置かれた３体の石像のうち、左右の像を互いに向き合うように壁際に移動。すると、中央の像の手に握られたもう１つのハーシンハートが入手できる。

31 S.T.A.R.S.ルーム

ここではクリスの日記、ハンドガンの弾、フィルムD、そして部屋の隅にあるロッカー内ではマグナムも入手できる。ちなみに、フィルムＤはある机を50回調べることで入手可能。また、ここではクレアとの再会のイベントのほかに、部屋を出た瞬間、シェリーの姿を目撃できる。ここは彼女を追いかけてみよう。



▲レオンの姿に驚いたのか、慌てて逃げてしまうシェリー。

34 西廊下B

シェリーの姿が消えた場所でダイヤのカギを入手できる。また、通路脇の物置にはショットガンの弾が、さらに㉝図書室への扉の前にあるテーブルでハンドガンパーツが入手可能。

13 押収品倉庫
16 西オフィス

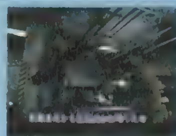
１Ｆの⑬押収品倉庫には、ショットガンの弾がある。⑯西オフィスではハートのカギ、小さなカギ、ハンドガンの弾、グリーンハーブ、レオンあてのメモが入手できる。

21 休憩廊下
19 取り調べ室A

⑲取り調べ室Ａへ向かう。途中の㉑休憩廊下には、ゾンビが密集しているので、ショットガンを使い一掃しよう。⑲取り調べ室Ａでは、救急スプレーとルークプラグが入手できる。

25 東廊下B
55 地下東
50 地下駐車場

㊿地下駐車場へ来る途中の㉕東廊下Ｂは、その後も行き来するので、ここに現れる２匹のゾンビ犬は倒しておこう。㊿地下駐車場にたどり着くとエイダが現れ、イベントシーンとなる。なお、ここではグリーンハーブが入手可能。そのあとは、㊽留置場への扉を塞ぐ車を２人で押して、先に進もう。



▲落ち着いた素振りから、只者でない感じを受ける。

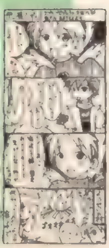
48 留置場

ここでは新聞記者、ベンとの出会いのイベントシーンがある。また、ベンのいる隣の牢屋には[illegible]があり、棚の中には[illegible]が置いてある。忘れずに入手しておこう。

49 犬舎
62 処理場地下通路
60 処理場地下

㊾犬舎にある[illegible]は、取るとゾンビ犬が襲い掛かってくるため、無視。また、62処理場地下通路に現れる２匹のクモは、あとのことを考えて早めに倒そう。なお、60処理場地下から59処理場Ａに入ると、エイダにキャラチェンジする。





まんが／熊本県　セピアの壇輪さん

※チャートにある数字と部屋名は、P.31～34のMAP一覧表でMAP内に記載された数字と部屋名に対応しています。また、フィルムＤは㉛S.T.A.R.Sルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。

63 水槽

室内には下水処理場の地図がある。あと、注水スイッチ横の階段を下りて3つの木箱を奥の壁に一列に並べ、注水スイッチを入れると、部屋の奥の棚からクラブのカギを入手できる。

60 処理場地下

ここに来る前にエイダが⑥⑤工事中通路Bに行くと、ショットガンの弾を入手できる。これはキャラチェンジするときに、レオンに手渡すことができるので取っておこう。

54 機械室
56 検死室
53 武器庫

⑤④機械室にはハンドガンの弾、警察署地下の地図、グリーンハーブがある。また、配電盤スイッチは、3つ上、2つ下と操作すれば電源を供給可能。そのあと、⑤⑥検死室でレッドカードキーを入手し、⑤③武器庫へ。ここにはハンドガンの弾×2、マグナムの弾、サブマシンガン、サイドパックがある。

26 宿直室
23 記者会見室

地下の階段を上ってすぐ目に入る㉖宿直室には、[illegible]が置かれている。また、㉓記者会見室ではライターで火種を作ってから壁のレリーフを12、13、11、の順にコックをひねれば、金の歯車が入手できる。なお、部屋を出る瞬間、タイラントが襲いかかってくるので注意。



▲タイラントが壁を突き破って、レオンに襲いかかる！

41 美術倉庫

④①美術倉庫へ向かう途中の③⑤2Fホールには、リッカーが出現するので注意。④①美術倉庫にもリッカーが登場するのでショットガンを装備しておこう。その後バージンハートを使ってキングプラグを入手。

36 署長室
38 美術室

③⑥署長室では署長の手記のほか、机を調べるとハンドガンの弾が入手できる。③⑧美術室では、秘書の日記Bと宝箱の中に4角クランクを見つけることができる。これらを入手したら、③③図書室へ向かおう。

33 図書室

部屋に入ると⑪西廊下と㉕東廊下Bにゾンビが侵入。表シナリオで電気コードを使っていれば、一方は防げる。なおここでは表シナリオと同じ方法でビショッププラグが入手可能。

46 時計台

壁に埋め込まれた車輪に、4角クランクを差し込んで回すと隠し階段が現れる。これを上り、動力部に金の歯車をセットして赤いボタンを押せば、ナイトプラグが入手できる。

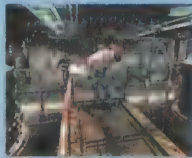
47 留置場地下
48 留置場

④⑥時計台からはダストシュートを利用して一気に④⑦留置場地下へ来ることができる ④⑧留置場ではGⅠに襲われた直後のベンと再会。彼から署長あてのメールの写しが手渡される。

59 処理場A

ここではGⅠとの戦闘となるので、まずは直前の⑥①処理場セーブ西で万全の準備をしておこう。武器はショットガンを用意し、戦闘が始まったらその場で連射。敵は動きが遅いため3～4発は命中するはず。鉄パイプ攻撃を受けないようにしたい場合は、必ず鉄パイプを持っていない方の腕に向かって回避行動を取ること。ちなみに、ショットガンなら10発程度で倒せるぞ。

第1のボス G1



▲パイプ攻撃には要注意。

86 下水道T字廊下
71 隠し通路
81 ゴミ溜め場

⑤⑨処理場Aで4つのプラグを使い扉を開き、⑤⑧処理場Bでエイダと合流。⑧⑥下水道T字廊下に差し掛かるとイベントが発生し、エイダにキャラチェンジ。ここには下水道の地図がある。そのあと⑦①隠し通路を通り、⑧①ゴミ溜め場に向かおう。

83 下水通路A

エイダが⑧①ゴミ溜め場まで来ると、レオンの意識が回復し、再びキャラチェンジが行われる。⑧⑥下水道T字廊下の先にある扉を抜けてここに来ると、死体から、小さなカギとオオカミのメダルが入手できる。

79 吹き抜けB2F
80 ボンベ通路

バルブハンドルを使い、頭上の橋を降ろして反対側へ渡ったら、橋を上げておこう。そうしないと⑧①ゴミ溜め場から⑦⑩吹き抜けB1Fに行けず、ここまでもう一度戻るハメになる。なお、ここにはショットガンの弾、グリーンハーブ×2、ブルーハーブ（プランター）がある。また、⑧⓪ボンベ通路でのボス戦、アリゲーターとの戦いでは、表同様、高圧ボンベを利用すると楽。

第2のボス アリゲーター



▲表でボンベを使いボスを倒していると戦闘はない。

70 吹き抜けB1F

ここではオオワシのメダル、下水管理人の日報が入手できる。そのあと、ファン調節器にバルブハンドルを差し込み、ファンを停止させて⑦①隠し通路から⑦⑧下水通路Bへと向かおう。

78 下水通路B

これまでに手に入れたオオカミ、オオワシのメダルを使い、通行認定機を作動させる。すると通路を遮っていた滝が消え、その先の⑦⑥地下搬入口へと進むことができる。





まんが／静岡県 ことちさん

76 地下搬入口

表シナリオではアリゲーターを武器で倒すと76地下搬入口にアイテムが出現するが、裏シナリオでは何も出ない。コントロールパネルのスイッチを入れ、ロープウェイに乗り込もう。

90 ロープウェイ

ロープウェイに乗り込むと、G2との戦闘となる。といってもここではG2の腕(爪)だけが天井から突き出されるだけ。戦闘時には、レオンの立つ場所を狙って爪が突き出されるのだが、このとき天井から塵が降ってくるので回避は容易。塵が降ってきたらダッシュしてその場所を離れ、銃を構えることの繰り返しで簡単にクリアだ。



▲ここで登場するG2は、何発か攻撃を加えると排除できる。ショットガンなどを使って先を急ごう。

89 ロープウェイ乗り場
91 地下通路1
94 パネル室
202 モニター室

89ロープウェイ乗り場では[illegible]か、そして91地下通路1ではショットガンパーツが入手できる。そのあと94パネル室を通って93ターンテーブルエリアに行き、個人用エレベーターで202モニター室へ。ここでUPキーが手に入る。

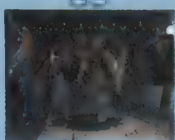
94 パネル室

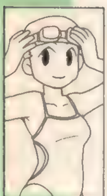
202モニター室からここへ戻り、アイテムの整理やセーブを行おう。ちなみにここではショットガンの弾、インクリボン、救急スプレー、マグナムの弾が入手できる。また、奥の操作パネルでUPキーを使えば、ターンテーブルが上がってくる。

95 ターンテーブル

ここの作動スイッチを押すとターンテーブルが下り出し、G3との戦闘が始まる。敵は4本の腕を持ち、連続攻撃を繰り出す強敵。幸い動きはそれほど素早くないので、ダッシュしつつ距離を取っては攻撃するという戦法が有効。ただしあまりに離れると、ジャンプして車両の上から攻撃してくるので注意。

第3のボス G3





207 溶鉱炉
97 エレベーター
106 冷凍庫
103 メインシャフト

ターンテーブルが停止したら、203研究所B1通路から204カーゴ室(上)、206カーゴ室(下)を経由して207溶鉱炉へと向かおう。ここにある電源スイッチを入れれば、97エレベーターを使って研究所B4Fへ下りることができる。107東通路(青)を通り106冷凍庫へ。ここではヒューズケースと救急スプレーが手に入る。作業ボックスでヒューズケースを使うと、メインヒ[illegible]が完成。これを103メインシャフト中央の装置に組み込めば研究所の電力が回復する。



104 階段(上)
112 管制室
111 ワクチン生成室

研究所の電力を回復させたら、102西通路(赤)を通り104階段(上)を上り112管制室へ。ここでは[illegible]を入手可能。111ワクチン生成室には[illegible]、[illegible]などがある。

205 動力室

97エレベーターを使い、204カーゴ室(上)へ。ここにある黒い箱をリフトで下に運び、通路の壁際へ置けば、205動力室への道が完成。室内に入ると、タイラントによって追詰められたレオンを、身を挺して救おうとするエイダのイベントが発生する。そのイベント後、エイダの近くの床でス[illegible]が入手できる。



▲タイラントからレオンを救ったエイダの運命は…。

98 警備室
97 エレベーター

205動力室のイベント後、研究所の時限爆破装置が作動する。このあと、98警備室を訪れると室内でシェリーを発見。彼女とともに97エレベーターを使い脱出を図る。

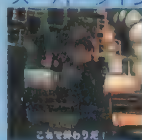
210 列車最後部
208 プラットホームA
214 プラットホームC

まず210列車最後部へと行き、そこでホームのカギを入手。このカギで208プラットホームAに通じる扉を開き、214プラットホームCへ。ここでは大容量プラグの収納庫からジョイント・Sプラグ、ジョイント・Nプラグが入手できる。

213 変電施設

この部屋の変電施設にジョイント・S&Nプラグを差込むと、スーパータイラントが登場する。相手の攻撃力は驚異的なので、正面での戦闘はかなり不利。ここは、スーパータイラントが登場してから1分後に現れる謎の人物が、ロケットランチャーを投げ込んでくれるまで逃げ回る方が得策だろう。無理は禁物

第4のボス スーパータイラント



◀武器を入手したらすぐ装備して攻撃!

209 プラットホームB
211 列車中央部

戦いが終わったら209プラットホームBのゲート開閉装置を作動させ、列車を発車。そのあとイベント発生後、最後の敵、G5との戦闘が始まる。戦闘が始まったら後方に後退し、手持ちの武器を連射すれば、まず問題なく倒せるはずだ。ちなみにカスタムショットガンなら10発前後、カスタムマグナムなら6発前後で倒すことができる。

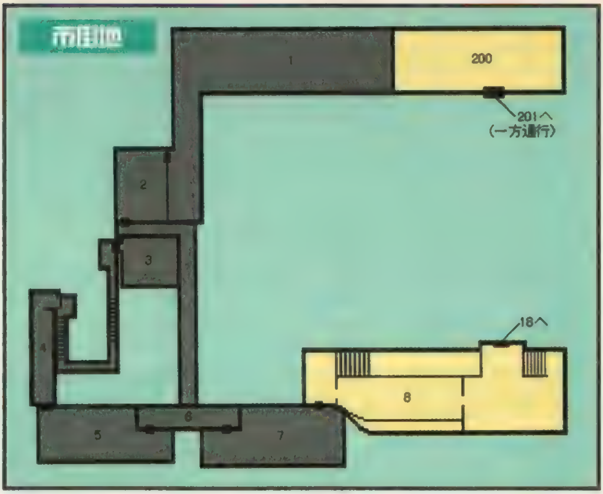
最終ボス G5



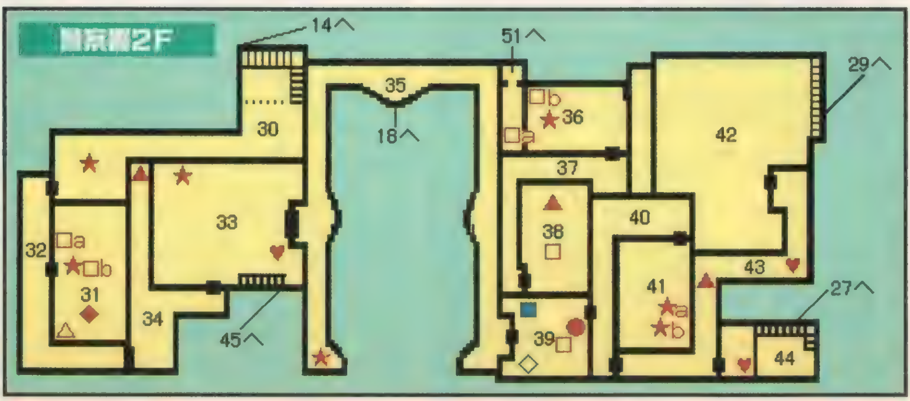
まんが／鹿児島県 痔さん

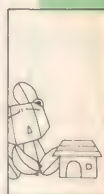
全ステージMAP一覧/裏・レオン編

ここでは、裏・レオン編のMAPを完全掲載！　アイテムの配置も完璧に網羅してあるので、裏・レオン編をクリアするときにはぜひ役立ててほしい。なお、MAP内の部屋の番号は、P.28～30の攻略チャートの部屋番号に対応している。ただし、部屋番号の順番は、必ずしも進んでいく順番とは一致していないので注意してほしい。また、MAP内の黒い部分は、裏のレオン編では行く必要がない（行くことができない）部分だ。ちなみにMAP内の記号は、▲＝武器の弾、△＝武器、●＝インクリボン、♥＝回復アイテム、★＝重要アイテム、◆＝通常アイテム、□＝MAPや書類など、■＝アイテムボックス、◇＝タイプライターを表しているぞ。なお、各記号ごとの詳細はP.34～35を参照してください。







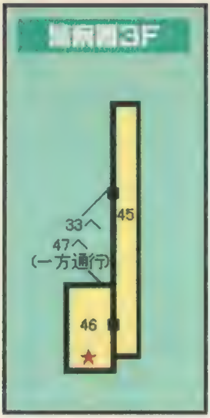


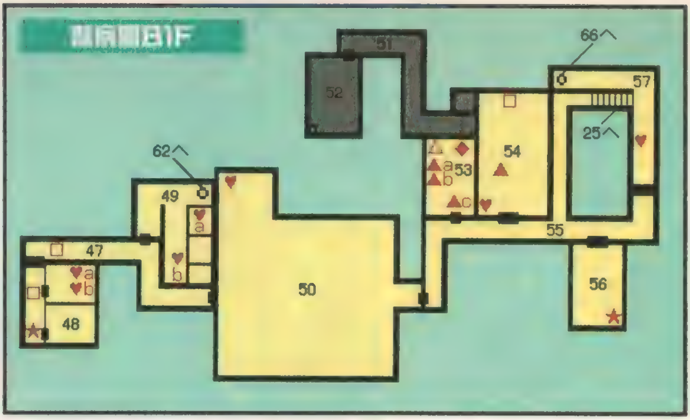


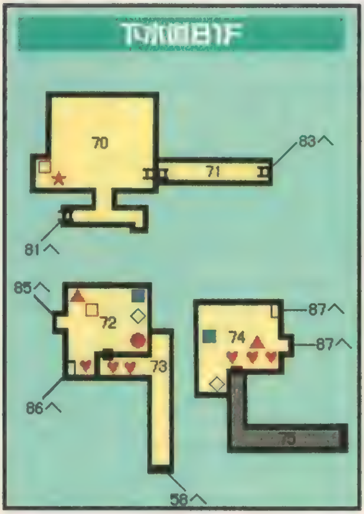
まんが／新潟県　桜花ねこくらさん

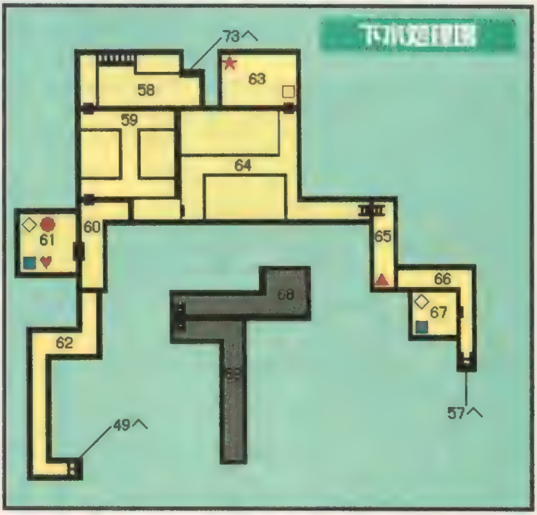
●フィルムDは㉛S.T.A.R.S.ルームにありますが、現時点では場所を公開することができません。
※200番台の数値の部屋は、裏ルートでのみMAPに新しく表示される場所であることを示します。

バイオハザード2

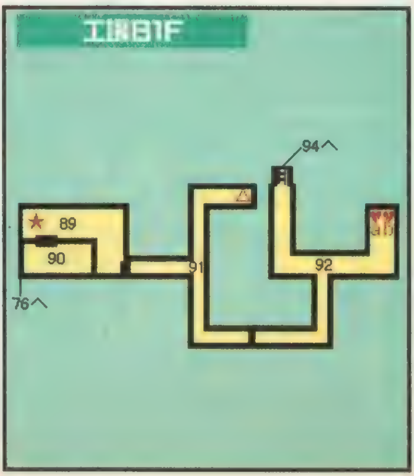


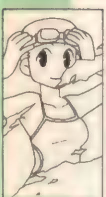


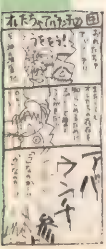




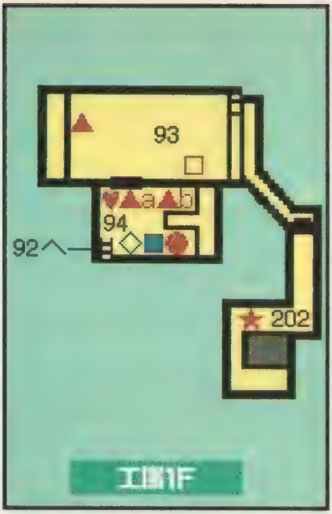


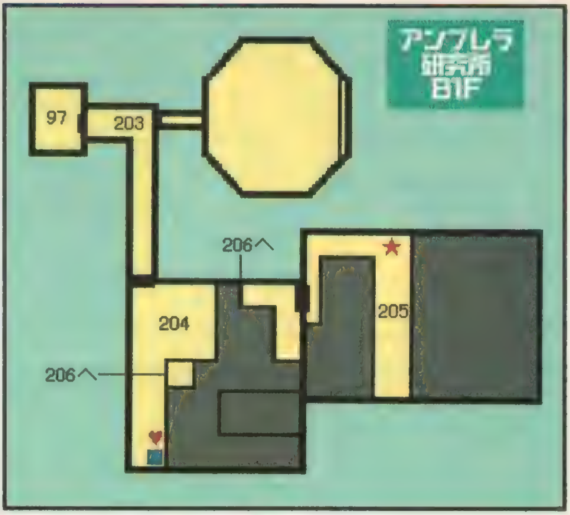




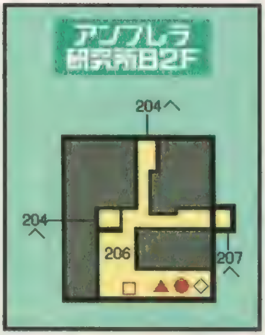


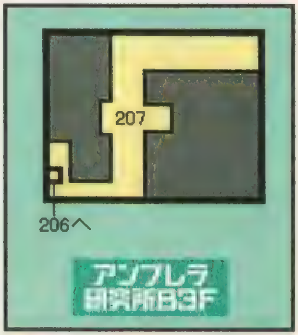
まんが／愛知県　牛ぎゅうさん

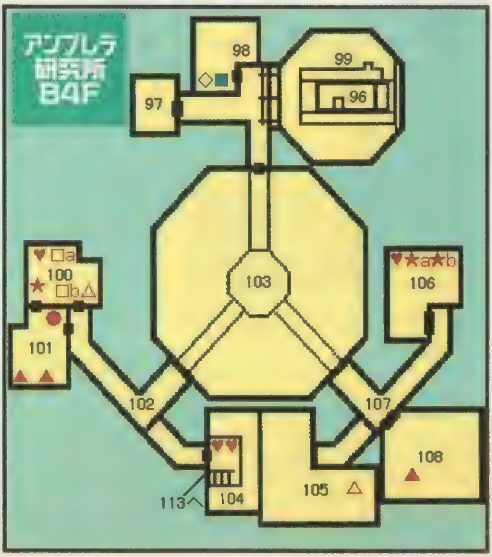






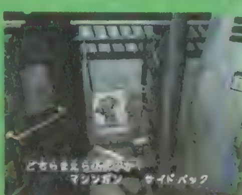




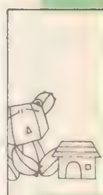


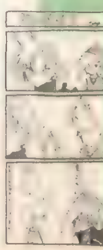
ザッピングシステム講座……④

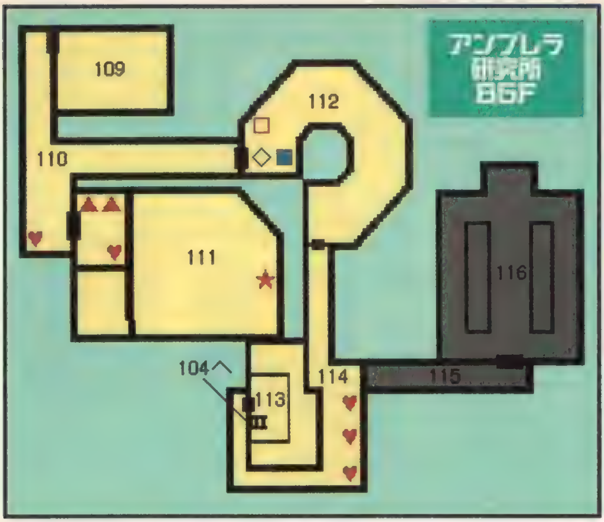
警察署B1Fにある㊸武器庫。ここの部屋にあるロッカーの中には、サブマシンガンとサイドパックが入っている。ここの2つのアイテムは、表編で取ってしまうと裏編では同じ場所に出てこないようになっている。ちなみに、表編で両方のアイテムを取ると、裏編ではロッカーすら開かなくなってしまっているぞ。また、表編でサブマシンガンを入手しておくと、裏編の⑯Gカプセル室にはサブマシンガンの弾が置かれているようになっている。表、裏編ともに㊸武器庫にあるサブマシンガンを入手しなかった場合には、裏編の⑯Gカプセル室にサブマシンガンの弾の代わりに、サブマシンガン本体が置かれているようになるぞ。どこでサブマシンガンを取るかはキミしだいだが、やっかいな敵が多く登場する裏編で取るのがオススメ。



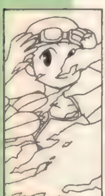
まんが／千葉県　都賀渉さん

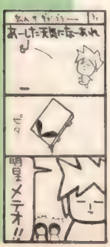












裏・レオン編 アイテム一覧

【市街地】

8：警察署敷地
200：裏通り東

【警察署1F】

9：捜査会議室
- ▲ハンドガンの弾(15)
- ★バージンハート
- □作戦報告書1

10：資料室
- ●インクリボン
- ❤救急スプレー
- □パトロール報告書

11：西廊下
- ▲ハンドガンの弾(15)
- ❤グリーンハーブ

12：会議室前
13：押収品倉庫
- ▲ショットガンの弾
- □フィルムB

14：階段廊下
- ❤グリーンハーブ
- ❤グリーンハーブ

15：写真暗室
- ●インクリボン
- □作戦報告書2

16：西オフィス
- ▲ハンドガンの弾(15)
- ❤グリーンハーブ
- ★aハートのカギ
- ★b小さなカギ
- □レオンあてのメモ

17：待合室
- ▲ショットガンの弾
- □署内図鑑

18：1Fホール
- △ショットガン
- ●インクリボン
- ★スペードのカギ

19：取り調べ室A
- ❤救急スプレー
- ★ルークプラグ

20：取り調べ室B
- ▲ハンドガンの弾(15)

21：休憩廊下
- ❤グリーンハーブ

22：東廊下A
- ❤レッドハーブ

23：記者会見室
- ★金の歯車

24：東オフィス
- ▲aハンドガンの弾(15)
- ▲bハンドガンの弾(15)
- ▲cショットガンの弾
- ●インクリボン
- ❤グリーンハーブ
- ★バルブハンドル
- □警察署の地図

25：東廊下B
- ❤グリーンハーブ

26：宿直室
- ▲aショットガンの弾
- ▲bマグナムの弾
- □ジョージの日記

27：非常階段
- ❤グリーンハーブ
- ❤グリーンハーブ

28：小屋
- ▲ハンドガンの弾(15)
- ●インクリボン

29：敷地裏
201：北側駐車場
- ★小屋のカギ

【警察署2F】

30：2F階段
- ★バージンハート

31：S.T.A.R.S.ルーム
- ▲ハンドガンの弾(15)
- △マグナム
- □クリスの日記

32：西廊下A
33：図書室
- ❤レッドハーブ
- ★ビショッププラグ

34：西廊下B
- ▲ショットガンの弾
- △ハンドガンパーツ
- ★ダイヤのカギ

35：2Fホール
- ★ユニコーンのメダル

36：署長室
- ▲ハンドガンの弾(15)
- □署長の手記

37：署長室廊下
38：美術室
- ★4角クランク
- □秘書の日記B

39：2Fセーブルーム
- ▲ハンドガンの弾(30)
- ●インクリボン
- ★小さなカギ

まんが／埼玉県　うにさん

□秘書の日記A
40：ヘリ廊下
41：美術倉庫
▲ショットガンの弾
★aブルーカードキー
★bキングプラグ
42：屋上
43：２Ｆ裏口
▲ハンドガンの弾(15)
❤グリーンハーブ
44：２Ｆ非常階段
❤グリーンハーブ

【警察署3F】

45：３Ｆホール
46：時計台
★ナイトプラグ

【警察署B1F】

47：留置場地下
□[illegible]
48：留置場
❤aグリーンハーブ
❤bブルーハーブ
★マンホールオープナー
□署長あてのメールの写し
49：犬舎
❤aブルーハーブ
❤bレッドハーブ
50：地下駐車場
❤グリーンハーブ
53：武器庫
▲aハンドガンの弾(15)
▲bハンドガンの弾(15)
▲cマグナムの弾
△サブマシンガン(※1)
◆サイドパック(※2)
54：機械室
▲ハンドガンの弾(15)
❤グリーンハーブ
□警察署地下の地図
55：地下東
56：検死室
★レッドカードキー
57：外堀
❤レッドハーブ

【下水処理場】

58：処理場B
59：処理場A
60：処理場地下
61：処理場セーブ西
●インクリボン
❤ブルーハーブ
62：処理場地下通路
63：水槽
★クラブのカギ
□下水処理場の地図
64：屋外通路
65：工事中通路B
▲ショットガンの弾
66：工事中通路A
67：処理場セーブ東

【下水道B1F】

70：吹き抜けB１F
★オオワシのメダル
□下水管理人の日誌
71：隠し通路
72：北管理室B１F
▲ハンドガンの弾(30)
●インクリボン
❤救急スプレー

□下水管理人へのFAX
73：下水道L字廊下
❤ブルーハーブ
❤ブルーハーブ
74：南管理室B１F
▲ハンドガンの弾(15)
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ

【下水道B2F】

76：地下搬入口
77：洞窟
78：下水通路B
79：吹き抜けB２F
▲ショットガンの弾
❤aグリーンハーブ
❤bグリーンハーブ
❤cブルーハーブ(プランター)
80：ボンベ通路
81：ゴミ溜め場
●インクリボン
83：下水通路A
★aオオカミのメダル
★b小さなカギ
85：北管理室B２F
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾
86：下水道T字廊下
□下水道の地図
87：南管理室B２F
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾

【工場B1F】

89：ロープウェイ乗り場
★武器ボックスのカギ
90：ロープウェイ
91：地下通路１
△ショットガンパーツ
92：地下通路２
❤aグリーンハーブ
❤bブルーハーブ

【工場1F】

93：ターンテーブルエリア
▲ハンドガンの弾(15)
□工場の地図
94：パネル室
▲aショットガンの弾
▲bマグナムの弾
●インクリボン
❤救急スプレー
202：モニター室
★UPキー

【ターンテーブル内】

95：ターンテーブル
96：車両
▲[illegible]

【アンブレラ研究所B1F】

97：エレベーター
203：研究所B１通路
204：カーゴ室(上)
❤グリーンハーブ
205：動力室
★マスターキー

【アンブレラ研究所B2F】

206：カーゴ室(下)
▲ショットガンの弾
●インクリボン

[illegible]

【アンブレラ研究所B3F】

207：溶鉱炉

【アンブレラ研究所B4F】

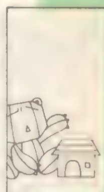
97：エレベーター
98：警備室
99：ターンテーブルB４F
100：個室１
△火炎放射器
❤ブルーハーブ(プランター)
★ラボカードキー
□a研究施設保安マニュアル
□bユーザー登録方法
101：個室２
▲ショットガンの弾
▲ショットガンの弾
●インクリボン
102：西通路(赤)
103：メインシャフト
104：階段(上)
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ
105：Gカプセル室
△サブマシンガン(※3)
106：冷凍庫
★aヒューズケース
★bメインヒューズ
❤救急スプレー
107：東通路(青)
108：CTスキャン室
▲マグナムの弾(16)

【アンブレラ研究所B5F】

109：電算室
110：T字廊下
❤レッドハーブ
111：ワクチン生成室
△マグナムパーツ
❤救急スプレー
★動力室のカギ
112：管制室
□研究所の地図
113：階段(下)
114：倉庫前廊下１
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ
❤グリーンハーブ

【ステーション】

208：プラットホームA
209：プラットホームB
210：列車最後部
●インクリボン
★ホームのカギ
211：列車中央部
212：列車運転室
213：変電施設
△ロケットランチャー(※4)
214：プラットホームC
★aジョイント・Sプラグ
★bジョイント・Nプラグ





まんが／愛知県　さがらさん

※１、※２…表・クレア編で取っていない場合のみ入手可能（P.33参照）。
※３　………表・クレア編の53武器庫でサブマシンガンを取っているとマシンガンの弾になる（P.11参照）。
※４　………戦闘開始後、１分たつと出現する。

Xenogears ゼノギアス

●発売日／98年2月11日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

ストーリーチャート&データを完全公開!!

膨大なボリュームと壮大なストーリーを持ったSF超大作RPG『ゼノギアス』。数多くの謎をはらんだストーリーをじっくりと楽しむため、ストーリー編、戦闘編、そしてデータ編の3つに分けてゲームを完全解明。キミのゲーム進行を徹底的にサポートしていくぞ。ストーリー編では、DISC1でのストーリーチャートの詳細解説に加え、DISC2のアニマの器ダンジョンと隠しダンジョンの秘密を紹介。そして戦闘編では、戦いのポイント、必殺技や特殊能力などの重要データを完全掲載。まさに、これさえあれば、もうゲームで詰まることはなくなる完全保存版なのだ。



▲DISC1は、テンポよくゲームを進めるための完全チャートでプレイを完璧サポート。



▲DISC2の2カ所の隠しダンジョンについても完全解明。まだまだ知らなかったことがたくさんあるハズだ。

ストーリー編

ストーリー編では、物語が始まるラハン村から、DISC2にさしかかるトーラの家までのチャートを完全掲載。ストーリーの進行を詳しく紹介していく。さらに、DISC2で訪れるアニマの器ダンジョンと隠しダンジョンの詳細を、マップ付きで攻略するぞ。

DISC1・完全チャート

DISC1での壮大なストーリーを完全チャート化。各ポイントで必要なフラグもすべて紹介していくので、何をすればいいのか迷った場合、ここを読めばOKだ。あとは、ボス戦の発生するタイミングと、燃料補給をしておくべきタイミングに注意すれば、ゲームを楽に進めていくことができるぞ。

①ラハン村

村長の家を出たらアルルの家に行き、アルルと会話。そこでお使いを引き受ける。その後、村の北側にある出口を出て、山道に向かう（北側以外の出口を抜けると、フィールドに出てしまう）。また、シタンの家に着くと、ラハン村での会話や買い物はできなくなるので注意。

②山道〜シタン家

途中にある崖は大ジャンプ（⊗+◎）で飛び越え、吊り橋を渡ってシタン家へ。家でユイと会話したあと、離れの物置に近づくとシタン登場。シタンと話したあと、彼の勧めに従って物置のオルゴールを調べるとイベント発生。食事を取ったあと、夜になってから帰路につく。



③シタン家〜ラハン村

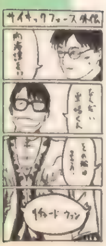
帰りの山道で、ラハン村が数体のギアに襲撃されているところを目撃。あとからシタンが追ってくるので、彼を追ってラハン村へ。ラハン村で戦闘イベントのあと、フェイは1人で村を離れることになる。村を出てフィールドへ抜け、黒月の森へ。

④黒月の森

丸太の上にいるモンスターを倒し、その先に進むとエリィと出会う。その後ジャンプを駆使して奥に進むと、フェイとエリィの口論イベント。エリィはフェイの元を離れるが、そこをランカーに襲われ、ランカーとの戦いに。撃退後、合流したシタンは、エリィにフェイの元を離れるように説得。エリィはそれを承諾し、1人森の奥に消える。フェイとシタンは2人でダジルへと向かう。

⑤ダジルの町

ダジルに着いたら、ギアの修理をおこなうために教会の工房へ。すると部品がないと断られてしまうので、サンドバギーのレンタルショップへ向かう。ここでシタンが1人で砂漠へ向かうことになるので、その後を追って砂漠へと向かう。





⑥砂漠・1

砂漠では、頭上を移動する巨大な円盤を追うように進んでいく。その後アヴェ軍のギアを発見するので、今度はそれを追うように進んで行こう。その後、アヴェ軍のギアに発見されてしまうが、そこへグラーフが登場。ミミーとの戦いのあと、フェイたちはアヴェ軍に捕まってしまう。

⑦アヴェ軍輸送船

アヴェ軍に捕らえられ、輸送船で護送されるフェイとシタン。そこへバルトのユグドラシル登場。輸送船に攻撃をしかけてくる。大破した輸送船から脱出するため、砂に飲まれつつある通路を防砂壁を閉めながら進む。甲板に出たら、クレーンからヴェルトールへと乗り込み、砂漠へ脱出。

⑧砂漠・2

ヴェルトールに乗って輸送船を脱出したフェイとシタンの前に、バルトが搭乗するギア、ブリガンディアが立ちはだかる。フェイは誤解だと呼びかけるが、バルトは聞く耳を持たず、戦闘を仕掛けてくる。バルトのブリガンディアとの戦闘終了後、2機とも砂漠の地下へ広がる大鍾乳洞へと落下。

まんが／広島県 イヤンバルカンさん

⑨大鍾乳洞

巨大な岩を動かし鍾乳洞を奥へと進んでいく。最深部でバル爺と会話し、防砂壁を開く交換条件として２カ所ある降砂センサーを切ることになる。ここではギアのＨＰを回復できる。センサーを切って再びバル爺と会話すると防砂壁が開く。ゴンドラでエレベーターの電源を入れて地上へ脱出しようとすると、バル爺の無人ギア、カラミティが登場、戦いになる。

⑩ユグドラシル～バルトのアジト

ギア格納庫からブリッジに行き、シグルドに話しかけてバルトのアジトへ。アジトでは、食堂でメイソンと会話したあと、作戦室に行ってバルトに「ファティマの碧玉」に関する情報を聞く。次にドックに降りて再びバルトと会話し、ギアハンガーに降りてメカニックと会話。

⑪バルトのアジト

アジトにある居住区で一夜を明かす。すると、ゲブラー特務部隊の襲撃イベントが発生。ゲブラー特務部隊との戦いに。(①バルトＶＳソードナイト、②シタンＶＳシールドナイト、③バルト＆シタンＶＳワンドナイト×２、④フェイＶＳカップナイト）に勝利すると、ドリル型ギア、シュピラーレが登場、戦いになる。戦闘に勝利すると、フェイはバルトたちに協力する決意を固める。

⑫ブレイダブリク

到着後、宿屋にいるシスターと会話し情報収集を開始。まずは井戸（老人が近くにいる）を調べ、老人から井戸の情報を聞き、かくれんぼしている子どもを捜し出す。その後再び老人に話しかけると、「井戸の鍵」を入手できる。次にファティマ城で大武会参加の登録を済ませ、もう一度宿屋のシスターに話しかける。最後に宿屋で一晩明かすと、マルー救出作戦が開始される。

CHECK POINT かくれんぼ少年を探せ!

ブレイダブリクでかくれんぼをしている子どもは、見つけるたびに、他の場所に再び隠れてしまう。子どもを全部で５回見つけると貴重アイテムの「かくれんぼバッジ」をもらうことができるぞ。


▲２度目の隠れ場所は北側の出口近く。

⑬武闘会場＆地下水路

フェイとバルトのパートが交互に展開する。フェイが戦闘を長引かせると、結果的にバルトのパートの時間が長くなる。フェイのパート：大武会に参加。まず、控え室にいるダンと会話をすると試合が開始される。試合は全部で５戦。４戦目のダンとの戦闘では、攻撃せずに防御を続けていると「アルルの花嫁衣装」を入手できる。バルトのパート：井戸から地下水路に潜入。流れのタイミングを見計らいながら流れの上流へと進んでいき、水門を抜けてファティマ城へと潜入。

⑭ファティマ城

ファティマ城の東塔にあるマルーの部屋まで行き、マルーと再会。部屋から出ると、ラムサス＆ミァンとの戦いになる。戦闘中にラムサスが水鏡の構えをとったら、一切攻撃せずに防御や回復に専念すること。勝利後、フェイが加わって再びラムサス＆ミァンとの戦い。さらに勝利後、ゲブラー基地方面へ。そこでエリィの助けを借りてギアハンガーからファティマ城を脱出する。

⑮ユグドラシル

ユグドラシル内で、ブリッジのドア前に置かれたぬいぐるみを調べたあと、マルーの部屋へ行く。そこでマルーと会話したあと、ブリッジへ行ってシグルドと会話。一行は救出したマルーを送り届けるためニサンへ向かうことに。ワールドマップから秘密の道を通ってニサンへ。

まんが／茨城県　華月さん

⑯ニサン法皇府

到着後、マルーとともに大聖堂へ向かう。大聖堂でソフィアの壁画を見たら、２階にいるシスターアグネスと会話。その後、街に戻ってシグルドと会話。そして橋の上にいるバルトと会話し、西の議事堂へ。ここでメンバー全員が集まり、アヴェ奪回作戦の作戦会議を行うことになる。

⑰ユグドラシル

アヴェ奪回作戦前夜。操作キャラはシタン。ユグドラシルのドックまで行くと、バルトとシグルドの会話イベントが発生。その後、ラムサスの悪夢イベントを経て、アヴェ奪回作戦が開始される。バルトたちはアヴェ本国へ、フェイは陽動作戦のため、ミロク部隊とともに国境の岩山へと向かう。

⑱岩山

同行するミロク部隊を追って岩山を登っていく。ここでは、途中にいる修理ロボで燃料を補給できる。山腹に着くと、ゲブラー特務部隊が登場。ゲブラー特務部隊との２連戦となる。勝利後、エリィのドライブ使用イベントが発生。ヴィエルジェ（エリィ）との戦いになる。戦闘に勝つと、エリィは正気を取り戻し、そのまま去ってしまう。その後、再び岩山を登っていき、山頂へと向かう。


◀ゲブラーとの戦いの前にここで燃料を回復。

⑲ファティマ城～ユグドラシル

バルトたちは地下水路からファティマ城内へと潜入。が、シャーカーンとミァンの待ち伏せを受け、危機に陥る。そこへ危険を察知したメイソンが、ランドクラブで登場、バルトたちを救出する。一行は態勢を立て直すために一度ユグドラシルへ戻ることになる。ユグドラシル内で(ここでセーブ可能)、マップを切り替えると場面は再び国境へ。

⑳国境

国境艦隊司令ヴァンダーカムの作戦指令イベントのあと、駆逐艦突破作戦開始。旗艦キファインゼルに接近すると、キファインゼル主砲との戦い。勝利後、国境艦隊は壊滅。ヴァンダーカムがドーラに乗って登場し、戦闘になる。戦闘に勝つとグラーフ登場、ヴァンダーカムとドーラが復活。復活したドーラに対してミロク隊の特攻イベント。それを見たフェイは、気を失ってしまう。

㉑ユグドラシル～国境

アヴェから逃げるユグドラシルをラムサスが追撃。そこへ謎のギア、エルルの悪魔登場。エルルの悪魔は双方に襲いかかり、ラムサスは撤退。その後バルトとエルルの悪魔の戦闘になる（バルトは絶対負ける）。戦闘終了後、ユグドラシル撃沈。シタンだけが脱出し国境まで飛ばされるが、そこにフェイの姿はない。



㉒キスレブＤ区画

Ｄ区画で目覚めたフェイは洗礼の儀式へ。その後再び宿舎で目覚めるので酒場へ。そこでハマーと会い、Ｄ区画から出ようとすると、バトリング委員会がフェイを捜していたという情報を聞く。その後、再び酒場へ行き、バトリング委員会と会話。食堂で新任の医者の話を聞き、宿舎でシタンと再会。

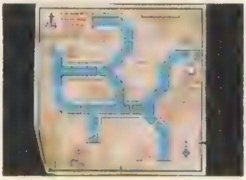
㉓キスレブＣ区画

フェイはバトラーとなり、バトリングに参加。そのバトリング結戦、爆発事故発生。再び宿舎で目覚める。その後Ｃ区画～Ｄ区画を行き来しながら４勝すると、宿舎にリコが登場。フェイに殺人の容疑がかかっていると告げる。フェイは容疑を晴らすため、シタンとリコとともに地下水道へ向かう。



㉔キスレブ地下水道

地下1階で殺人のあった現場（2カ所）を調べて地下2階へ降りる。地下2階で、南にある現場を調べたあと、さらに北西の壊れたねずみ捕りを調べて「カギの束」を入手する。次に、同じく地下2階のマップ東にあるドアを開け、宝箱から「お守りの鈴」を入手する。この「お守りの鈴」を持った状態でマップ北にある排水溝（ゲル状の物質が流れている）を調べると、レッドラム登場、戦闘に。戦闘に勝利後、リコはパーティをはずれ、フェイは再びバトリングへ。



▶下水道にはマップが落ちているので、これを拾っておこう。

㉕キスレブC区画～ゲブラー基地

決勝リーグで3勝して闘技場から出ると、格納庫でワイズマンとの戦闘。終了後、ワイズマンがフェイの過去を語る。イベント後、バトリング決勝戦でリコと戦う。その後、ゲブラー基地で、爆弾戦艦ヘヒトがキスレブに向けて発進するイベントが発生。

㉖キスレブ総統府

ジークムントに会うためにキスレブ総統府へ向かう。フェイたちが総統府に入ると、そのスキをついてリコが総統府に潜り込むイベント発生。そこで、リコの過去にまつわるイベントが起こる。しかしその後、警護兵に見つかり、リコは捕らえられてしまう。

CHECK POINT
アイテムをすべて取ろう!

キスレブには、「形見のペンダント」や「ワンパクフード」など、いくつかの貴重アイテムが隠されている。とくに総統府内にあるアイテムは、ここで取り逃すとあとで入手することは不可能。後悔しないように、必ずゲットしておこう。



㉗キスレブ・ノアトゥン

総統府でのイベントが終わり、首都のノアトゥンへ入るとハマーが登場。すでにヴェルトールが置いてある場所の情報をつかんできており、フェイたちは大まかな作戦を練ることになる。その後、ゆっくり作戦を煮詰めるために、一度D区画まで戻ることに。



㉘キスレブD区画

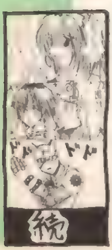
D区画に戻ると、リコが今夜処刑されるという情報が入ってくる。旧リコの部屋で睡眠を取り、夜になったら展望台へ。そこから列車に飛び乗り、ギアドックへ。

㉙ギアドック

ジャンプでダクトに潜入し、ダクトを伝って警備室へ。そこでマスターキーを入手し、ギアドックへ進入。ドックの中央、ギア3体が並んでいるところの、一番左側のスイッチを何度か押すとヴェルトール登場。これに乗り込み、裏側のカタパルトからバトリング会場へ（この近くには修理ロボがいるので、パーツを買い換えておくと便利）。処刑される寸前でリコを救出（このとき、ランカーRとのボス戦発生）すると、アヴェ軍の急襲イベント発生。



▶ギアドックでは、一番左のスイッチを3回押せばヴェルトールが登場する。



㉚キスレブ上空

原子炉へ墜落しそうになるヘヒトを止めようとするフェイ。そこへゲブラー特務部隊が応戦する。ゲブラー特務部隊との4連戦（途中でリコが救援に駆けつける）。勝利後、立ちはだかるエリィをフェイが説得するイベント発生。イベント後、爆弾戦艦ヘヒトとのボス戦。

㉛キスレブ・ノアトゥン

キスレブ脱出のため、首都を脱出することに。首都を出る際、街の出口を強行突破しようとするとリコが登場して仲間に加わる。その後、キスレブを抜けてワールドマップへ。ちなみに一度ワールドマップに出た後で首都の酒場に戻ると、パーティの変更が可能に。

㉜ゴリアテ工場～ゴリアテ

ワールドマップ北端にあるゴリアテ工場へ。工場内はギアで移動。途中にあるスイッチでベルトコンベアの向きを調整しながら最深部へ。最深部にてボス戦、対への6号。バトル勝利後、ゴリアテへ。全員に話しかけてからシタンに話しかけると、ゴリアテ発進。

㉝ゴリアテ～ユグドラシル2世

ゴリアテをグラーフが襲撃してくる。ここでグラーフとの戦いになるが、この戦いではフェイとリコが戦闘不能になった時点でバトル終了、自動的にイベントが進んでいく。その後、バルトのユグドラシル2世が登場。ゴリアテはユグドラシル2世のバルトミサイルにより撃墜されてしまう。シタンたちはユグドラシルに救出されるが、フェイとエリィは海上を漂流することに。

㉞海上&ユグドラシル

海上とユグドラシルのパートが交互に展開。①海上：ゴリアテで、ガタゴトとメッセージが出る部分を調べる。②ユグドラシル：ブリッジでバルトと会話。③海上：シェバトを目撃。④ユグドラシル：ギアショップのシタン、格納庫のリコと会話。⑤海上：タムズに救助される。

㉟タムズ&ユグドラシル2世

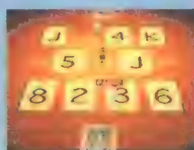
甲板広場を出て、ねじレベーターでブリッジへ。ブリッジの艦長と会話し、ピアホールで再び艦長と会話。その後、戦闘音が起こるので艦長の後を追うと、ユグドラシルが襲撃されていることを知る。フェイとエリィは救援へ。戦闘に勝利すると、エリィが連れ去られる。

CHECK POINT
アイテム&カードバトル制覇

タムズには4つの宝箱が隠されているので、できるだけすべて回収しておきたい。なお、4つの中でももっとも取ることが難しいと思われるのが、コンテナに乗って頭上を移動する宝箱。これは、コンテナが一番下に下がったとき、真下からジャンプすればOKだ。反動で宝箱が落ちてくるぞ。また、ここでは4カ所でカードバトルを行うことが可能になっている。それぞれ、勝てば貴重なアイテムをゲットできるので、今の内に挑戦しておこう。



▲頭上の宝箱は、この場所でジャンプしよう。



▲カードバトルでは、ポーズを活用すれば楽だぞ。

㊱ラムサス艦

ドミニアに捕まったエリィはラムサス艦へ連行されてしまう。そこでドミニアに処刑されそうになるが、ミァンによって助けられる。その後、エリィはラムサス艦を脱出する。

まんが／秋田県 双竜さん

㊲タムズ～ユグドラシル2世

シグルドにバルトを捜してほしいと頼まれ、タムズへ。ビアホールでバルトと会話すると、エリィがラムサス艦から逃げ帰ってくる。その後、ユグドラシルに戻り機関室へ行くと、洗脳されたエリィがユグドラシルの機関部を破壊しようとするイベントが発生。イベント後、ユグドラシルの医務室で正気に戻ったエリィと会話。すると、ドミニアがタムズを襲撃してくる。ドミニアを倒すと、海中にラムサスが登場。そのまま戦闘に。戦闘終了後、フェイは意識不明の重体となってしまう。

CHECK POINT ハイシャオ楽勝法

ハイシャオ（ラムサス）との2度目の戦いでは、バルトがワイルドスマイルをかけると、NPCのミァンが必ずハイシャオのステータスを回復する。これを繰り返せば、ハイシャオのHP回復を防ぐことができる。あとは耐電アクセサリーを装備して挑めば楽勝だぞ。



▶ステータス回復に気を取られ、HP回復をしなくなる。

㊳タムズ～海上

操作パーティはエリィ、シタン、バルト。タムズの医務室でエトーンに関する情報を聞き、甲板広場へ。そこでごろつきに絡まれている少女を助けると、ジェシーとビリーが登場。ビリーに事情を話し、教会を紹介してもらう。ユグドラシルを操作して海上を進み、教会へ。

㊴教会

教会ではビリーが医務室へ案内してくれるので、後をついていく。医務室でエリィがパーティからはずれるので、バルトとシタンだけで教会内の人々から話を聞く。しばらく話を聞いていると、エリィが迎えにくる。フェイの治療が一段落して、一行はユグドラシルへ戻る。

㊵ワールドマップ～孤児院

ユグドラシルで海上を進み、ビリーの住む孤児院へ。孤児院についたら、本棚のある部屋で本棚を調べてビリーと会話。するとストーン司教がやってきて、輸送船の調査をビリーに依頼する。バルトたちはビリーに協力することになり、一度ユグドラシルへ戻る。

㊶ユグドラシル2世

ユグドラシルに戻り、ガンルームでシグルドと会話すると、ビリーとジェシーの口論イベントが発生。その後ガンルームでビリーと会話すると、彼が自分の過去を語るイベントが発生。話を聞き終わると、自動的に輸送船（ゾンビクルーザー）へ。

㊷ゾンビクルーザー

船上と船内を行き来しながら船の先端へ向かう。カギが錆び付いて開かないドアは「船室のカギ」を使ったあとダッシュで何度か体当たりして開ける。最奥部でブラッディと戦闘後、船室を調べるとレンマーツォ登場。巨大ウェルスとの戦いに。勝利後、報告のため教会へ。

CHECK POINT 巨大ウェルスの倒し方

巨大ウェルスは絶大な防御力を誇っており、通常攻撃はほとんど効かない。しかし奴は、エーテル攻撃を受けるごとに巨大化し、攻撃力が上がる反面、防御力が下がっていくのだ。まずはエーテル攻撃で最大まで巨大化させ、必殺技で一気に倒してしまおう。



▶攻撃力が高くなるので、速攻でケリをつけたい。

㊸教会地下

教会へ着くと、教会の人々が何者かに襲撃されている。奥のドアから通路に進み、地下に降りると教皇が殺されるイベント発生。エレベーターを使ってさらに地下に下り、データベースを調べると、教会やソラリスに関すること、そしてストーン司教の正体を知ることになる。

㊹タムズ

ブリッジで艦長と会話。その後航海士のハンスと会話すると、ゼボイム文明の発掘現場の場所を教えてくれる。ユグドラシルで、教えてもらった発掘現場へ向かう。なお、タムズに寄らないで直接発掘現場に向かってもOK。その場合、タムズでのイベントは消滅する。

㊺教会発掘現場

ゲブラー兵を目印にしながら奥へと進む。最深部のドアは、手動でシステムを解除してから、1階上へ戻り、最寄りの端末でシステムを再起動すると開く。その奥でイベント発生。セラフィータとトロネとの戦いに。勝利後、渡り廊下まで戻ると今度はイドが登場、戦闘になる。



▲アイテム温存のため、内部でのザコ戦は控えめに。

CHECK POINT イドに勝つには？

イドは必殺技を高確率で避けるので、連殺だけを狙っていこう。その場合、1人が連殺、1人が回復、1人がサポートと、役割を分けて戦うこと。連殺役にはシタン、回復役にはビリーが最適。あらかじめ回復アイテムを買い込んでおくことを忘れないように。



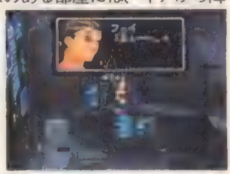
▶シタンに女神のエールをかけてさらに素早くすれば楽だ。

㊻ユグドラシル2世

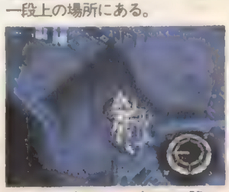
ギア格納庫で意識を取り戻したフェイと会話。するとストーン司教が襲撃してくる。ストーン司教の乗るアルカンシェル戦では、障壁に阻まれ攻撃が効かない。数ターン耐えていると、ジェシーが登場し、障壁を破ってくれる。戦闘後、ワールドマップからバベルタワーへ。

㊼バベルタワー前半

鎖やクレーンをうまく使って、制御システムのある部屋へ向かう（制御システムのある部屋には、ギアから降りないと入れないので注意）。部屋の奥で端末を調べると、バベル列車が到着する。ギアに乗ったまま、その列車に乗り込み、操縦席（操縦席に入るときも、ギアから降りて入ること）のスイッチを入れると列車が発進する。そのまま自動的にバベルタワーを登っていくことになる。しばらくして、列車が外壁に出たところでラムサス＆ミァン（ミァンはNPC）の2人が襲撃してくるイベントが発生、戦闘に突入する。勝利後は、列車から降りて再びギアで登っていくことになる。

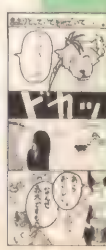


▲制御システムのスイッチは、一段上の場所にある。



▲タワー内では、ギアから降りないと進めない場所も。





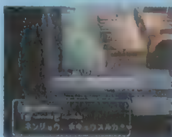
まんが／石川県　あさ葉さん

㊽バベルタワー後半

ラムサスとの戦闘勝利後、さらに上を目指してギアで上がっていく。途中にあるロックされたドアは、その手前にある制御室（ただし、ギアから降りないと入れないので注意）でスイッチを入れれば開く。なお、ここにあるミラーの調整スイッチは、今は何の関係もないので無視しよう。その後、タワー内をさらに進んでいき、空中庭園へ出たら（ここには修理ロボがいる）、緑色のエレベーターを乗り継ぎながら上へと登っていく（乗るごとに敵との戦闘になるので注意）。頂上に着くと、マリアのゼプツェンが登場し、戦闘になる。戦闘勝利後、マリアの案内でシェバトへ。

CHECK POINT　バベルタワーでの注意点

タワー前半は、足場の悪いマップを上へ登っていくアクション性の強いダンジョン。何度か繰り返せばすぐにコツをつかめるので、諦めずに挑戦しよう。タワー後半ではマップよりもザコとの戦闘が厳しくなる。かなりの消耗戦になるので、燃料の残量は常に注意。



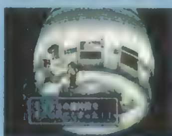
▶途中にいる修理ロボをうまく利用しよう。HP回復は忘れずに。

㊾シェバト・アウラ・エーベイル

ドックについたら中央のエレベーターに乗り、首都のアウラ・エーベイルへ向かう。そこで 500年前の戦争で壊れたままになっている部屋に行くと、イベントが発生。さらに、部屋の中にある木馬を調べると、マリアが迎えにきてくれる。マリアと会話したら、一度アウラ・エーベイルを出て、王宮（街マップで女神像の立っている場所）へと向かう。

CHECK POINT　3つの石を手に入れろ!

アウラ・エーベイルの中にある、動かないエレベーター。これを動かすにはシェバトのどこかにある「あかつきの石」「たそがれの石」「とこやみの石」の3つを持っていればOK。これでエレベーターが動くようになり、賢者の隠し部屋へ行くことができる。



▶ここでは、「ちゅちゅの魔神像」などの貴重アイテムが手に入る。

㊿シェバト王宮～シャフト

王宮でゼファーと会見しあと、もう一度ゼファーに話しかけると、ソラリスが襲撃してくる。マリアを仲間に加え、ソラリス軍迎撃に向かう。しかしエレベーターが途中で止まるので、シャフトの内部を通ってドックへ向かおう。ドックにたどり着くと、ドミニアとの会話イベント発生。その後、本格的なソラリス軍の襲撃が始まる。迎撃に当たるため、再び王宮へ集結。

51シェバト・ジェネレーター防衛戦

王宮で一度全員集合し、4つの部隊に分かれたソラリス軍を任意に1人ずつ選んで迎撃することに（オススメの配置は下を参照）。4部隊すべてを倒すと、ソラリスの大型ギア、アハツェンが登場。すべてのギアが新型兵器サイコジャマーで動けなくなる。そこへチュチュが巨大化して対抗。この戦いで負ける（勝てない）と、マリアのゼプツェン登場、ゼプツェンとアハツェンの戦いに。

第1ジェネレーター	エリィ	リトルフット×2、ソラリス兵×6
第2ジェネレーター	ビリー	ホワイトナイト×3
第3ジェネレーター	フェイ	ツィダテール、ホワイトナイト×2
第4ジェネレーター	バルト	アバランシュ、ホワイトナイト×2

52ユグドラシル3世

アハツェンを退けたあと、フェイたちはソラリスと地上を隔てる3つのゲート（障壁）を破壊することになる。そこへシャーカーンのニサン侵攻の知らせが入り、フェイたちは空を飛べるようになったユグドラシル3世でニサンへ向かう。この時点で行動は自由になるが、ニサンに入ると強制的にイベントが進む。世界を巡っておきたい場合は、今の内に行っておくこと。ちなみにこの時点で、キスレブに行けばバトリングが再開しており、自由に楽しむことができる。

53ニサン法皇府

市街地にいる敵を一掃（街の中で5回戦闘をすればOK）し、法皇府を解放する。議事堂で作戦会議を行い、シャーカーンを追ってニサン霊廟へ向かう（霊廟の入口は、ニサンの街の外、マップの北端にある）。霊廟入口にあるドアのロックは、マルーに頼めば彼女が開けてくれる。頼まなかった場合、入口の右奥あたりを調べると開いて先に進める。

54ニサン霊廟

碧玉のロックをはずしながらギアのある最奥部へ。そこにある碑文を読んで電源を入れ、1階下のブリッジへ戻るとイベントが発生。霊廟内にシャーカーンの兵が突入してくる。その後、碑文を読んだ場所の手前にある通路まで戻ると、シャーカーンとの会話イベント発生。バルトはギア・バーラーのE・アンドヴァリに乗り換えることになり、エトーン改との戦いへ。しかし、そのスキにシャーカーンには逃げられてしまう。



▶円状の通路に無数にあるドアは、北東のドアが正解。

55イグニスゲートへの穴

逃げたシャーカーンを追ってニサンの近くにあるイグニスゲートへの穴へ。穴に入ると、エトーン改の待ち伏せに会い、戦闘に。戦闘終了後、さらに奥に行くとシャーカーンとの戦いになる。シャーカーンを倒すと、イグニスゲートが誘爆する。

CHECK POINT　シャーカーン打倒法

シャーカーンとの戦いでは、前半のうちはひたすら強力な必殺技で攻撃し、後半はゲートから離れているときを狙って攻撃していこう。後半は、ゲートと繋がっている間に攻撃するとHPを回復してしまうのだ。なお、刻印攻撃に備えて、全員に対刻印バリア（または刻印装甲板）をなるべく装備させておくこと。また、ニサンでパーティメンバーの変更が可能なので、ここで攻撃力の高いマリアをパーティに入れておくとかなり楽になるぞ。



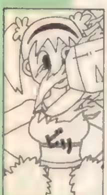
▲前半のうちに、できるだけダメージを与えよう。

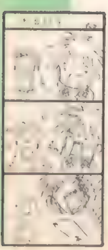


▲装備に余裕があれば、水ヴェール装甲板も装備。

56ファティマ城

ファティマ城へ凱旋したバルトは、王政の廃止を宣言。アヴェは共和国となる。その後、作戦会議が行われ、碧玉要塞のビーム砲とバベルタワーの反射鏡を使って教会地下のゲートを破壊することに。パーティを2つに分け、それぞれ碧玉要塞とバベルタワーへ。





まんが／愛知県 コウキンさん

3つの石の入手法：あかつきの石＝シェバトのふ瞰マップ上で天使像の正面の突き当たり付近を調べる。とこやみの石＝お婆さんから「クモの糸」を購入し、噴水広場で魚を釣り上げる。たそがれの石＝廃屋となった家でテーブルの上の人形を調べる。

㊲碧玉要塞＆バベルタワー

教会下のゲート破壊作戦。2つのパーティに分かれ、それぞれのイベントが交互に展開していく。タワー側がシタン、フェイ、エリィ。要塞側がビリーの他、2人を選択。イベントは自動的に進む（1回目の作戦は必ず失敗する）が、途中でエレメンツとの戦いが2回ずつ、合計4回挿入される。碧玉要塞側がグランガオン＆スカイギーンとの戦い、バベルタワー側がブレードガッシュ＆マリンバッシャーとの戦いに。

㊳タムズ

残り1つになったゲートの情報を求めて、ワールドマップからタムズに向かう。タムズの艦長と話すと、サルガッソーポイントの情報を聞くことができ、さらにギアを水中でも活動できるように改良してもらえる。その後、ユグドラシルに戻り、シグルドと話すと自動的にサルガッソーポイントへ向かう。

㊴サルガッソー

海中では、海水の流れのあるところをまずは左に進む。その先で一度浮上して空の宝箱を調べる。すると海流がおさまり藻でふさがれていた場所が開くので、その先へ進んでいく。ゲート前では、待ち伏せていたエメラダが登場し、戦いになる。エメラダとの戦いに勝利したあと、サルガッソーゲートは破壊される。また、エメラダは正気に戻り、仲間になる。



▶海中にはいくつか隠されているので、しっかり回収しておこう。

㊵シェバト

一度シェバトに集合し、女王ゼファーに話しかけるとソラリス潜入作戦開始。ゼプツェンのパワーで一時的に障壁に穴を開け、そのスキにソラリスへ乗り込む。なお、一度ソラリスに入ってしまうと、当分の間地上へは戻れなくなる。また、地上へ戻ったあともしばらくイベントが続き、かなり終盤まで自由に行動できなくなってしまう。やり残しがあると思う人は、ソラリスに行く前にしばらくの間地上を巡っておこう。

㊶ソラリス・物資搬入口

ソラリスに到着すると、パーティはフェイ、エリィ、シタンの3人になる。他のメンバーは別の入口から進入することになり、一度別れる。物資搬入口で物資運搬用のコンテナを調べると、突然動きだし、フェイは他の2人とはぐれてしまう。フェイは、そのまま1人で第3級市民層に運ばれてしまう。

㊷ソラリス・第3級市民層

第3級市民層に着いたら、まずはエレベーターで10−4−1へ向かう。そこでエリィとの再会イベントが発生。その後、同じくエレベーターで12−3−6へ行き、そこにいるサムソンという男と会話。すると「使役許可証」を手に入れることができるので、それを持って監視塔へ入る。

㊸監視塔〜エテメンアンキ

監視塔の中では、監視マシンと同一線上にならないようにしながら先へ進んでいく。首都であるエテメンアンキへと抜けたら、回転扉のあるマンションの2階にいる老夫婦と会話し、チケットをもらう。その後、式場で観艦式を鑑賞。するとイベントが発生し、2人はセキュリティに追われ下水道へ逃げ込むことに。

㊹下水道〜エリィの家

下水道を抜けエリィの家へ向かう。エリィの家で一段落したら、エリィの母と会話。すると母は買い物に出かけるので、そのスキにエリィの父の部屋へ忍び込む。そこでソイレントシステムの場所を知ることができる。その後、エテメンアンキを抜けて第3級市民層へ。そのとき、途中でシタンが合流する。

㊺ソイレントシステム

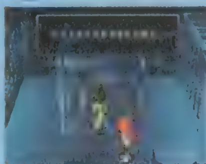
エテメンアンキから第3級市民層へ戻ったら、ダストシュートへ向かう。IDがなくて困っているところへエリィが登場、再びパーティに合流。ダストシュートのスイッチを入れ中へ入り、ディスポーザに鉄片を押し入れて動きを止め、途中の扉からソイレントシステムへ潜入する。廃棄物処理場では異物チェッカーを停止させてベルトコンベアーを奥へと進み、ソイレントシステムの正体を知る。最後に牢屋の並ぶ場所でセキュリティシステムをはずし、天帝宮研究所へ進入。



▶異物チェッカーは、結果がこのようになるように設定。

CHECK POINT アイテムをすべて回収だ!

ソイレントシステムの後半は、各部屋に多くの牢が設置されており、中には囚人とともに必ず宝箱が置かれている。牢自体はそれぞれの横にあるパネルで開くので、できるだけ回収しておこう。牢を開けるたびに囚人とのバトルが発生するが、苦労を補って余りある収穫を得ることができるぞ。



▲あとで取りに戻れないので、しっかり回収しておこう。

㊻天帝宮研究所

音声認識のドアロックをはずし（正解は上、下、上、左、右と入力）、奥へ進んでいく。再びロックのかかったドアがあるが、シタンが簡単に開けてしまう。エリィがシタンを問いつめると、突然電気が消え、フェイは捕らえられる。そして、ついにフェイの秘密とシタンの正体が明らかになる……。

㊼ソラリス軍港への通路

全員でソラリスからの脱出を図る。軍港でハマーのイベントが終了したあと、グラーフ＆処刑人との戦いに。勝利後、追いつめられ、なすすべのなくなったフェイは、再び己の体内に眠る第2の人格を覚醒させてしまうことになる。真の力を覚醒させたフェイ（イド）は、圧倒的な力でソラリスすべてを壊滅。さらにその矛先は、どさくさに紛れて脱出しようとしたバルトたちユグドラシルに向けられる。エリィは彼を止めるため、1人でイド化したフェイの前に、立ちはだかる……。



▶軍港に抜ける通路はとにかく南西方向へと突き進もう。

㊽ソラリス上空〜トーラの家

たった1人でソラリスを壊滅させたフェイだったが、エリィの手により暴走は収まる。しかし、その強力な力はシェバトの人々から恐れられてしまうことになる。フェイはエリィと2人でシェバトを脱出するも、復讐に燃えるラムサスに追われ撃墜。やがて、2人はトーラの家で目覚めることになる。 ＜DISC1終了＞





まんが／山形県 週末の怪人さん

DISC2・アニマの器ダンジョン攻略

DISC2に入ると、ゲームのスタイルが一変する。これ以降、フェイやエリィのモノローグの合間に、いくつかのダンジョンやバトルが挿入されていくという展開になる。そこで、ここでは、そのDISC2で訪れることになる、2つの「アニマの器ダンジョン」について詳しく攻略していこう。

DISC2での注意点

DISC2に入っての注意点はただ1つ。セーブできる場面では必ずセーブしておくこと。DISC2での展開は、とにかく合間のイベントが長いので、ボス戦で全滅してしまうとやり直しが大変なのだ。



▲メモリーキューブを見かけたら絶対セーブ！

アニマの器ダンジョン・1

パズル的な要素が強いダンジョン。出現する敵はそれほど強くない。クリアするとビリーのギアがパワーアップ。

謎解きがメインのダンジョンとはいえ、ダンジョン後半では強力なボス戦が連続して起こることになる。ギアのパーツは最高クラスのものにしておきたい。幸いにもダンジョンに入る手前で買い物できるので、探索の前に買い換えておこう。なお、パーティ編成はフェイ、シタン、ビリーがオススメだ。



◀建物の外にも宝箱があるので、しっかり回収しておこう。

❶エリアAのドアロック解除

まずはマップのaで操作パネルを調べ、ヒューズがないことを確認。その後回り込むようにして反対側の部屋（b）に入り、ヒューズを取る。最後にaの部屋に戻りヒューズをはめれば電力が通る。パネルを操作し、エリアAのロックを解除しよう。

❷エリアBのドアロック解除

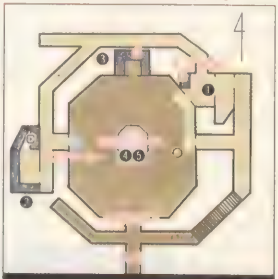
エリアAのドアロックを解除したら、マップcのポイントでエリアBのロックを解除。システムの起動コードは、部屋の中にあるロッカーのようなものにヒントが書かれているが、正解さえ知っていれば直接入力してもOK。正解は「0320」だ。

❸中央エレベーターロック解除

マップdのポイントで、中央にある端末を調べてエレベーターのロックを解除する。なお、この部屋の左右にある端末からはロックオフコードのヒントを聞くことができるが、これも正解を知っていれば見なくても可。正解については次を参照。

❹ロックオフコード入力

地下の4つの端末にそれぞれロックオフナンバーを設定していく。メインコンピュータでコードを調べれば正解はすぐに割り出すことができる。ちなみに正解はAから順に2、5、8、4。最後にAの横のメインコンピュータを調べ、ロックを解除。



マップ解説

非常に単純な作りなので迷うことはまずない。敵の強さもそう厳しくないので、アイテムはすべて回収しておこう。建物の外にもアイテムはあるぞ。

❺中央エレベーターで下へ

ロックオフナンバーを入力したら、エレベーターに乗って「DOWN」を選択。ただし、この先のイベントのあと、直接ボス戦になってしまうので、その前にセーブしておこう。

アニマの器ダンジョン・2

1にも増して謎解きの要素が強くなっているアニマの器ダンジョン・2。クリアするとリコのギアがパワーアップ。

このアニマの器ダンジョン・2では、謎解きの必要な場所には必ず壁にヒントが書かれている。これを頼りに知恵を絞れば何とかなるぞ。ここでは、それでもわからないという人のため、謎解きの回答をズバリ紹介していくぞ。



◀最初の部屋には、この岩をギアで動かしてキャラで入る。近くにはショップも。

❶3つの岩をくぼみに入れる

3本の柱のある部屋では、3つの岩を出現させくぼみに収めればOK。出現方法は、a西端の柱の裏を調べる。b別の岩を足場に中央の柱の上に登ってジャンプ。c「南に4、西に10」というヒントが書かれた場所からその通りに進んだ場所を調べる。

❷落とし穴の途中から隠し通路へ

宝が並んだ部屋で、一番奥の落とし穴を落ち、落とし穴の途中にある通路へ入り込む。ここでは、東を向きながら落とし穴を落ち、✚キーを東方向に入れっぱなしにしておけば簡単に進入することができる。ただし、その前にすべての宝箱を回収しておきたい。

❸つり天井の部屋

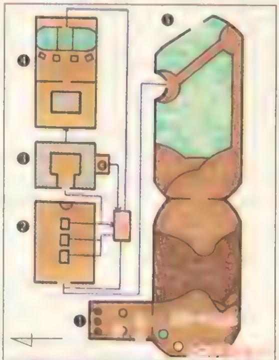
つり天井のトラップが作動したら何もせずにひたすら待つ。降りてきた天井のさらに上にジャンプして、そのまま上へ上がって行けばOK。

❹水道の部屋で水を調整

水道の部屋では、水量を5に調整すればOK。床のスイッチは、左を押すと水量が上がり、右を押すと下がる。また、壁にあるキズのついたボタンを押すと、一度に上げ下げする量を変更できる（左が3、右が7になる）。まずは水量を満杯（10）にしておき、7下げる（3）、3上げる（6）、3上げる（9）、7下げる（2）、3上げる（5）でOK。

❺水の抜けた通路から先へ

水道の部屋をクリアすると、水が抜けるのでギアに乗ってその先に進んでいける。なお、この後ハマーが登場しボス戦になる。この戦いでは、ハマーの「やばいかも」というメッセージが出たら、自爆されるので逃げること。なお、自爆する前に倒せば「バイヤーのあかし」を入手できる。



マップ解説

マップ自体は1と同様素直な作りとなっている。迷うことはないだろう。ザコ敵は強力になっているが、謎解きの必要な場所では出現しない。





まんが／石川県 卯梨さん

マップイラスト／影一号　マップの見方：マップ上の黄色い丸はセーブポイント、青い丸はメンバーチェンジができるポイントです。

ラストダンジョン直前／隠しダンジョンを攻略

フェイがゼノギアスに乗り換え、グラーフを倒せばゲームは通常のスタイルに戻る。あとはラスボスさえ倒してしまえばゲーム終了だ。しかし、ワールドマップにはこれまでになかった2つのダンジョンに行けるようになっている。この2つは別に行かなくてもクリアはできるが、腕試しを兼ねて挑戦してみよう。

◉アイテムも入手しよう

フェイたちの最終ベースポイントとなる雪原のアジトには、数々の貴重アイテムが隠されている。まずは雪原のアジトをしっかり歩き回り、アイテムを入手しておこう。また、ユグドラシル3世でもう一度世界を巡れば、思わぬ発見があるかも。



◀アジトはかなり広い。しっかり歩き回ろう。



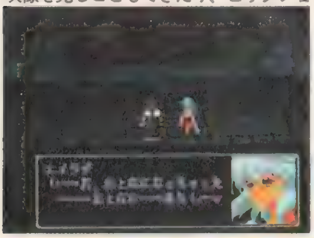
◀シタン家に戻ることも可能なのだ。



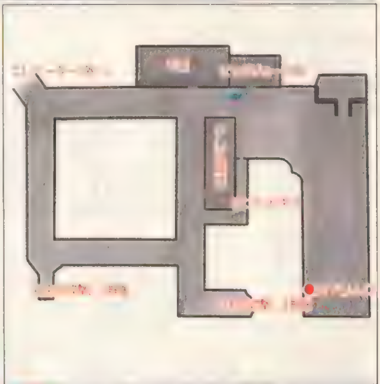
エクストラダンジョン1▶ゼボイム

遥か昔に滅んだゼボイム文明の遺跡。多島海エリアの灯台から入ることができるダンジョンで、内部はなんと現代の新宿がモデルになっているのだ。ここには教会発掘現場に出現したモンスターのパワーアップ版が登場するほか、ドラゴンやグリフォンも出現するぞ。

ゼボイムダンジョンでは、エメラダがパーティにいれば、地下鉄の先にある場所でイベントが発生し、ナノマシン群生態である彼女の誕生秘話が明かされることになる。このイベントのあと、エメラダは大人へと成長してくれるぞ。また、TV局ではゼボイム時代の映像を見ることもできたり、ビッグジョーのお店があったりと、サブイベントも豊富。さらに「封印攻撃L3解除」や、「燃料リカバーZ」など、いくつかの貴重なアイテムも入手することができるのだ。ラスボスと戦う前に、念入りに調査しておきたい。



◀大人になれば各能力値がアップするほか、戦闘後の仕草も変わるぞ。



ダンジョンは広くないので、まず迷うことはない。しかし、敵は入るときはギアから降りないといけないので注意。本館の最上階では、ビッグジョーの伝記を読むことができる。これは必見なので、是非チェックしておこう

エクストラダンジョン2▶サンドマンズ砂漠

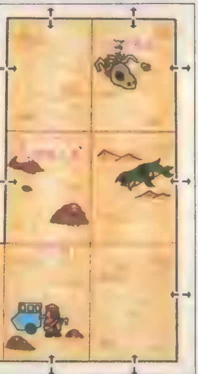
サンドマンズ島に広がる砂漠ダンジョン。とくにイベントはないので、中にあるお宝さえゲットすればOK。なお砂漠で迷ったら、取りあえず南、西と交互に進んでいけば抜けやすい。また、バギーが故障して困っているサンドマンを助けてあげれば脱出できる。

砂漠の中に入ったら、まずは砂の滝のある場所を東へ東へと進んでいき、広い砂漠に出たら北へ。するとスナハミが行進しているので、その後を追って西へ向かおう。そこに宝箱が2つあるぞ（2つ目は、岩場をジャンプして取りに行く）。また、スナハミが行進している場所から北に進めば巨大な化石があり、その上に「大和魂」が突き刺さっているぞ。なお、この砂漠に出現するドラゴソを倒すと、シタンの最強武器である「無命」などが手に入る場合がある。ギアを使えないのでかなり苦戦するが、是非挑戦してみよう。

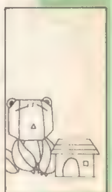


◀宝箱のある場所は、流砂で流されてしまう。うまくジャンプして進もう。

■ここに注意
砂の滝のブロックは、入口のブロックを含めて3ブロック続いている。バギーが故障しているサンドマンに会って、外に出たい場合には、入口から3つ目の砂の滝のブロックに南から進入すると遭遇できるのだ。



サンドマンズ砂漠で行く必要があるのは、このマップに記されているブロックのみ。これ以外の場所はひたすら砂漠が広がっているだけで何の収穫もない。下手をすると迷ってしまうので、できるだけ入り込まないように注意しよう





まんが／埼玉県　オコジョさん

戦闘編

キャラ戦闘、ギア戦闘と、２つの戦闘シーンを持つ「ゼノギアス」。ここではそのキャラ戦とギア戦、それぞれの基本的なボス戦での戦法に加え、知っておきたいワンポイント知識を紹介。さらに、それぞれのキャラたちが持っている必殺技や特殊能力などの固有技を完全公開するので、戦闘に役立ててほしい。

キャラ戦闘

キャラクター戦では、パーティメンバーそれぞれが攻撃、サポート、回復ときっちり役割分担を行う連携プレイが重要になってくる。それを考えると、ベストメンバーはフェイ、シタン、ビリーの３人となる。シタンが攻撃、ビリーが回復、フェイがサポートを担当するのだ。



▲元々素早いシタンには、女神のエールをかけてさらに速くしよう

素早いシタンはひたすら連殺で攻撃し、ビリーは常に回復。その間フェイが攻撃やアイテムでの回復などのサポートを行うようにする。この方法ならほとんどの敵に対処できるだろう。後半は、シタンの代わりにエメラダを入れてもＯＫだ。

◉必殺技の覚え方

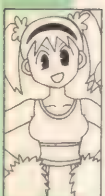
必殺技を効果的に修得するには、普段から覚えたい必殺技のコマンド通りに通常技を出していくのが一番手っ取り早いのだ。例えば□→□→□→◎という必殺技を覚えたい場合は、その順番通りの通常攻撃を何度も繰り返していけばいい。ザコ戦で常にこれを意識して戦っていれば、ラクに修得することができるぞ。あまり欲張っていろんなコマンドを試さず、１つ覚えたら次のコマンドと、１つずつ確実に覚えていく方が効率がいいぞ。

◉連殺の使い方

連殺は、通常は１ターンに１回しか出せない必殺技を、ＡＰを消費することで連続で実行するコマンドだ。ＡＰをためるためには、通常攻撃を途中でキャンセルし、行動ポイントを残せばＯＫ。残った行動ポイントが、そのままＡＰとなる。ただし、いくらためても次の戦闘に持ち越せないので、使うのはボス戦に限ろう。連殺は最低８～10のＡＰがあれば使えるが、後半のボス戦では、最大までためて一気に５～６発の必殺技を打ち込んだ方が効率がいいぞ。



◀行動の速いシタンはたまりも速いので、ひたすら連殺を狙ってみよう。



◉ギアとの必殺技対応

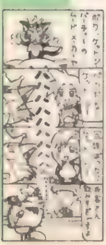
キャラが必殺技を覚えない限り、ギアの必殺技は使えない。ではどの必殺技を覚えればどのギア必殺技を使えるのか？　答えは下にある表の通りだ。それぞれの必殺技はコマンドごとに対応しており、これは全キャラクター共通となっているのだ。ギアの使える必殺技はステータスで確認することができないので、下の表をしっかり頭に入れておこう。なお、ギアの超必殺技に関しては、キャラのレベルによって覚えていくことになるぞ。



▲キャラのステータス画面を見て、使える必殺技を確認しよう。

通常必殺技対応表

キャラ	ギア
□○	□□
□□○	□△
△○	△□
□□□○	△△
□△○	○□
△□○	○△



ギア戦闘

ギア戦では、装備しているパーツが決め手となる。ギアのパーツには、対電撃攻撃、対刻印攻撃など、特定の攻撃を無効にしたり、半減できるものが多数用意されている。敵がどんな攻撃をしてくるか見切って、それに対応したアクセサリーを装備して挑めば、かなり楽に戦えるハズだぞ。また、ギア戦では特殊能力はあまり使う機会はないので、それぞれの純粋な攻撃力と防御力も重要になってくる。戦闘に参加するメンバーのギアは、その時点で最高レベルのエンジンとアーマーを装備させておきたい。



▲バルトのワイルドスマイルは、ギア戦で唯一役に立つ特殊能力だ。

◉ALについて

ギアの必殺技を出すためには、必殺技のレベルに応じたアタックレベル（以下ＡＬ）が必要。ＡＬを上げるには、何でもいいので通常攻撃をすればＯＫ。１回攻撃するごとに１ずつ上がっていく。レベル２の必殺技を出したいなら、ＡＬを２まで上げればいいのだ。



▲通常攻撃なら□△○のどれを押してもＡＬが１上がる。

◉ハイパーモードにするには？

ハイパーモードは、①シェバトでのイベントを終えている。②レベル50を超えている。③戦闘中にＡＬが３になる、という３つの条件を満たせば特定の確率で発生。その確率に関する詳しい法則は不明だが大まかな目安が戦闘時の画面右上に％で表示されるぞ。



▲ハイパーモードは３ターンの間続くぞ。

◉封印必殺技について

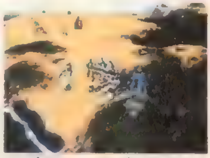
ギア必殺技の中でもとくに強力な封印技は、封印攻撃解除系のアクセサリーをギアに装着しないと使うことができない。封印解除のアクセサリーは全部で３つあり、ＬＶ１解除で◎□、ＬＶ２解除で◎△、ＬＶ３解除で◎◎の必殺技を使えるようになるぞ。



▲１つの技につき、１つのアクセサリー欄が埋まる。

◉ギアの乗り降りについて

フィールドなど、ギアに搭乗可能な場所でなら、L2＋R2同時押しで搭乗／降車が切り替えられる。瞬時に切り替わるので、わざわざメニューを開くより遥かに速く乗り降りすることができるのだ。これは非常に便利な機能なので、ぜひ覚えておこう。



▲ギアとキャラが一瞬で切り替わる。非常に便利。

まんが／北海道　哲-PAYさん

フェイ

攻守ともにバランスの取れた扱いやすさが魅力!!



特殊能力に攻撃、回復など各種効果が取りそろっており、非常にバランスが取れているフェイ。さすがに主人公ということだけあって、扱いやすさにかけては抜群のキャラとなっているぞ。搭乗機の「ヴェルトール」は、DISC2で「ヴェルトール・セカンド」へとパワーアップ。さらに、物語終盤では最終ギアである「ゼノギアス」へと乗り換えることになる。

キャラ必殺技

技名	コマンド
武技雷迅	□○
武技千烈	□□○
武技破岩	△○
武技崩天	□□□○
武技天舞	□△○
武技龍迅	△□○
武技虎砲	○○

ギア必殺技

	技名	コマンド
ノーマル	武技雷撃	□□
ノーマル	武技烈風	□△
ノーマル	武技破山	△□
ノーマル	武技竜天	△△
ノーマル	武技雷舞	○□
ノーマル	武技龍舞	○△
封印技	武技雷轟	□○
封印技	武技十字	△○
封印技	武技震雷	○○

キャラ超必殺技

技名	属性	コマンド
超武技風勁	物理／風	□□□□○
超武技地勁	物理／地	□□△○
超武技火勁	物理／火	□△□○
超武技水勁	物理／水	△□□○
超武技光勁	物理／光	△△○
超武技闇勁	物理／闇	○□○

ギア超必殺技(ハイパーモード)

技名	属性	コマンド
超武技光掌	物理／光	□
超武技轟天	物理／無	△
機神黒掌	物理／闇	○

※ハイパーモードのときに出せるギアの超必殺技は、キャラのレベルによって覚えていきます。ノーマルの必殺技とは異なり、キャラの超必殺技とは対応していないので注意

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
指弾	2	敵・単体	無属性の攻撃	同じ
内養功	2	味・単体	HPを少し回復する	防御力回復
剛気	4	自分	力をアップし、攻撃力を高める	使えない
柔気	4	自分	カウンター能力が発動する	使えない
光勁	5	自分	防御力アップ&攻撃力ダウン	同じ
闇勁	5	自分	攻撃力アップ&防御力ダウン	同じ
千光	10	敵・単体	無属性の攻撃	同じ
銀牙	20	敵・全体	無属性の攻撃・支援効果を破壊	同じ

エリィ

全体攻撃できるエーテル攻撃で、敵を一掃しよう!!



エリィはキャラ、ギアともに武器を装備することが可能だ。属性攻撃できる武器も多いので、敵に合わせて変更していこう。また、特殊能力はすべて攻撃系。とくに全体攻撃のエーテルは役に立つぞ。物語後半にはギア・バーラーに乗り込むくだりがあるが、操作できるのは「ヴィエルジェ」のみ。

キャラ超必殺技

技名	属性	コマンド
サンダーウェポン	物理／風	□□□□○
ランドウェポン	物理／地	□□△○
フレアウェポン	物理／火	□△□○
アイスウェポン	物理／水	△□□○

ギア超必殺技(ハイパーモード)

技名	属性	コマンド
イナズマフレイル	物理／風	□
レッドブラスト	物理／水	△
ダークゴッデス	物理／無	○

キャラ必殺技

技名	コマンド
スクリーマー	□○
スピニングソルト	□□○
ブレイクスルー	△○
ダブルインパクト	□□□○
スカイアタック	□△○
シャインスパーク	△□○
スティングキック	○○

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
リグ・ボルト	2	敵・単体	風属性の魔法攻撃	同じ
ルド・ランス	2	敵・単体	地属性の魔法攻撃	同じ
エラ・キューブ	2	敵・単体	火属性の魔法攻撃	同じ
レイ・アイス	2	敵・単体	水属性の魔法攻撃	同じ
リグ・バーン	6	敵・範囲	風属性の魔法攻撃	同じ
ルド・ストーム	6	敵・範囲	地属性の魔法攻撃	同じ
エラ・ドラゴン	6	敵・範囲	火属性の魔法攻撃	同じ
レイ・ミスト	6	敵・範囲	水属性の魔法攻撃	同じ
リグ・ウェイブ	10	敵・全体	風属性の魔法攻撃	同じ
ルド・ゴースト	10	敵・全体	地属性の魔法攻撃	同じ
エラ・ラーゴ	10	敵・全体	火属性の魔法攻撃	同じ
レイ・ロード	10	敵・全体	水属性の魔法攻撃	同じ

ギア必殺技

	技名	コマンド
ノーマル	ダブルインパクト	□□
ノーマル	ハードスマッシュ	□△
ノーマル	ソニックドライブ	△□
ノーマル	ハートストライク	△△
ノーマル	イナズマドライブ	○□
ノーマル	ハイパーゴッデス	○△
封印技	ビートストーム	□○
封印技	メガインパクト	△○
封印技	ブレイズダンス	○○





まんが／滋賀県　こぢうりさん

シタン

圧倒的なスピードと攻撃力でもっとも頼りになるキャラ!

前半は拳、後半は刀を使って戦うシタン。刀を持つと必殺技の名称が変わり、攻撃力もさらに強力になる。また、本人は非常に素早く、キャラ戦でのターンの廻りが速い。APを速くためることができるので、連殺向きのキャラといえるぞ。搭乗機は「ヘイムダル」。後にギア・バーラーの「E・フェンリル」に乗り換える。



キャラ必殺技

技名(拳/刀)	コマンド
浮雲/雨音	□○
無風/円月	□□○
刃雷/天雲	△○
震雷/飛沫	□□□○
連剣/夜光	□△○
波壊/斬烈	△□○
奥技/冥月	○○

キャラ超必殺技

技名(拳/刀)	属性	コマンド
風精-柳-/風精刀気-宴-	物理/風	□□□□○
地精-崩-/地精刀気-轟-	物理/地	□□△○
火精-獄-/火精刀気 朧-	物理/火	□△□○
水精-裂-/水精刀気-鏡-	物理/水	△□□○

ギア超必殺技(ハイパーモード)

技名(拳/刀)	属性	コマンド
波壊/竜牙	物理/無	□
剣迅/銀影	物理/無	△
天衝/天刃	物理/無	○

ギア必殺技

	技名(拳/刀)	コマンド
ノーマル	拳追/連剣	□□
	烈風/雷刃	□△
	震雷/轟雷	△□
	風迅/星影	△△
	波壊/月雲	○□
	剣迅/刀撃	○△
封印技	流影/剣風	□○
	龍牙/竜爪	△○
	天衝/竜舞	○○

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
小波	2	味・単体	HP回復	防御力回復
練気	2	自分	次のエーテル効果が全体に	同じ
風聖衣	4	味・単体	地属性の攻撃を防ぐ	同じ
地聖衣	4	味・単体	風属性の攻撃を防ぐ	同じ
火聖衣	4	味・単体	水属性の攻撃を防ぐ	同じ
水聖衣	4	味・単体	火属性の攻撃を防ぐ	同じ
緑掌	3	味・単体	肉体的なステータス異常回復	使えない
霊掌	3	味・単体	精神的なステータス異常回復	使えない
光香	2	味・単体	防御力アップ&攻撃力ダウン	同じ
闇香	2	味・単体	攻撃力アップ&防御力ダウン	同じ
仙勁	6	味・単体	次のターンまでの時間が半分	使えない

バルト

ワイルドスマイルで味方をサポート!!



バルトは、本人の能力よりも豊富に揃ったサポート系の特殊能力が魅力的なキャラだ。なかでも敵の命中率と回避率を下げてしまうワイルドスマイルは、効果が著しいため、かなり終盤戦まで重宝する。とくにギア戦闘では欠かせない能力といえる。搭乗機は、序盤では「ブリガンディア」だが、後にファティマの至宝である「E・アンドヴァリ」に乗り換えるぞ。

キャラ必殺技

技名	コマンド
ネックハンター	□○
ツインソニック	□□○
リズムショック	△○
ダイナミック	□□□○
アストラル	□△○
ネックソーサー	△□○
帝王の裁き	○○

キャラ超必殺技

技名	属性	コマンド
エンジェル	物理/風	□□□□○
ランドブレイク	物理/地	□□△○
プロミネンス	物理/火	□△□○
トルネード	物理/水	△□□○

ギア超必殺技(ハイパーモード)

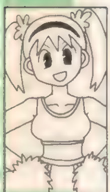
技名	属性	コマンド
メテオフォール	物理/火	□
デッドダンス	物理/無	△
ソウルエンド	物理/無	○

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
ワイルドスマイル	2	敵・単体	命中率を低下させる	命中&回避率ダウン
ゴールドショット	2	敵・単体	無属性のエーテル攻撃	同じ
ホワイトグローブ	3	敵・単体	攻撃を自分に集中させる	使えない
レッドコロン	4	自分	攻撃力アップ	使えない
ブルーコロン	6	自分	命中&回避アップ	使えない
ホワイトコロン	6	自分	カウンター能力発動	使えない
ウィンドモード	4	味・単体	風の攻撃属性をつける	同じ
アースモード	4	味・単体	地の攻撃属性をつける	同じ
ファイアモード	4	味・単体	火の攻撃属性をつける	同じ
ウォーターモード	4	味・単体	水の攻撃属性をつける	同じ

ギア必殺技

	技名	コマンド
ノーマル	チェーンウェーブ	□□
	ビートスネーク	□△
	ブラッドスネーク	△□
	ビートストーム	△△
	ダンスウェーブ	○□
	ツインスネーク	○△
封印技	スパークウェーブ	□○
	デッドキャノン	△○
	スカイドライブ	○○





まんが/北海道 暮新さん

ビリー

キャラ戦では必要不可欠! でも、弾切れには注意!!



ビリーの魅力はその攻撃力の高さと、回復系の特殊能力。キャラ戦では、攻撃、支援と大活躍してくれる。しかし、回復系能力が使えないギア戦では、やや力不足。搭乗機の「レンマーツォ」は、アニマの器と融合して「E・レンマーツォ」にパワーアップ。なお、ビリーの攻撃はキャラ戦、ギア戦ともに銃を使うため、弾を補充する必要がある。装備画面で✚キーの左右を押せば弾の装備画面になるので、そこで弾を補充しよう。1回補充するだけで最大まで充填されるぞ。

キャラ必殺技

技名	コマンド
アダムズアップル	□○
ガンホリック	□□○
ヘルブラスト	△○
ナットクラック	□□□○
スカイウォーカー	□△○
デビルブラスト	△□○
バァンフラウ	○○

キャラ超必殺技

技名	属性	コマンド
トゥルードリーム	物理／無	□□□□○
ヘヴンズゲート	物理／無	□□△○
ディアフレンド	物理／無	□△□○

ギア超必殺技(ハイパーモード)

技名	属性	コマンド
サウザンド	物理／無	□
ゴッドクライム	物理／光	△
ソウルオブゴッド	物理／光	○

ギア必殺技

	技名	コマンド
ノーマル	ダブルスナップ	□□
	バードスナップ	□△
	ガンブリンガー	△□
	インパクトガン	△△
	ブレイズショット	○□
	ハードガトリング	○△
封印技	ハードガン	□○
	ゴッドフィスト	△○
	スカイガトリング	○○

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
浄化の光	2	味・単体	すべてのステータス異常を回復	使えない
癒しの光	2	味・単体	HPを回復する	防御力回復
聖なる光	4	味・全体	味方全員のHPを回復する	防御力回復
女神のエール	4	味・単体	次のターンまでの時間が半分	使えない
女神の眼差し	4	味・単体	物理防御力がアップする	使えない
風の盾	4	味・単体	地の属性攻撃を防ぐ	同じ
地の盾	4	味・単体	風の属性攻撃を防ぐ	同じ
火の盾	4	味・単体	水の属性攻撃を防ぐ	同じ
水の盾	4	味・単体	火の属性攻撃を防ぐ	同じ
女神の気合い	8	味・単体	戦闘不能回復	使えない

リコ

強烈な攻撃力が自慢! 一撃必殺のパワーで敵を粉砕!



リコは非常に高い攻撃力を活かして常に必殺技を狙っていきたい。ただ、ターンの廻りが非常に遅いため、あまり連殺には向かないので注意しよう。また、特殊能力も自分にかけるタイプが多いので非常に使いづらい。ガンガン必殺技で攻撃していこう。搭乗機の「シューティア」は、のちにアニマの器と融合、「E・シューティア」へとパワーアップする。



◀とにかく遅く、なかなかターンが回ってこないのが欠点だ



◀アニマの器ダンジョン・2をクリアすると、ギアがパワーアップ。

キャラ必殺技

技名	コマンド
リコ・ロケット	□○
デスドライブ	□□○
バンデラス・ラナ	△○
ドラゴンナックル	□□□○
雷炎ボム	□△○
パイルクラッシュ	△□○
サルトストライク	○○

キャラ超必殺技

技名	属性	コマンド
デスローリング	物理／無	□□□□○
炎獄ラリアット	物理／火	□□△○
ヘルスプラッシュ	物理／地	□△□○

ギア超必殺技(ハイパーモード)

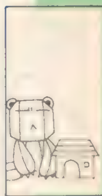
技名	属性	コマンド
ドリルカイザー	物理／風	□
ドライブカイザー	物理／無	△
アイアンカイザー	物理／無	○

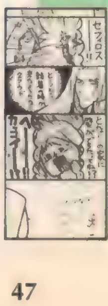
ギア必殺技

	技名	コマンド
ノーマル	リルウォー	□□
	ボンバーヘッド	□△
	グランドスラム	△□
	トルネードD	△△
	メガボディー	○□
	スカイドライバー	○△
封印技	ドリルドライバー	□○
	ギルトハンマー	△○
	スクラップ	○○

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
鋼の肉体	2	自分	防御力をアップする	使えない
鋼の拳	2	自分	力をアップし、攻撃力を高める	使えない
鋼の精神	2	自分	エーテル防御力アップ	使えない
鋼の闘気	4	敵・単体	無属性の攻撃	同じ





まんが／埼玉県 うにさん

エメラダ

全キャラ中最高のスピードを活かし、連殺で勝負!



エメラダの特殊能力はすべて属性を持った攻撃系。キャラのタイプ的にはエリィと同様となっている。エリィとエメラダを一緒にパーティに入れるのは、非常にバランスが悪いので控えたい。シタンを上回るスピードを持っているので、戦闘では連殺を狙っていこう。搭乗機は最後まで「クレスケンス」。

キャラ必殺技

技名	コマンド
レッグカッター	□○
ウェイブカッター	□□○
レッグスピン	△○
ハンマーヘッド	□□□○
グランドアーム	□△○
ディバイダー	△□○
フライングアーム	○○

キャラ超必殺技

技名	属性	コマンド
トルネードハンド	物理／風	□□□□○
レイカウント	物理／無	□□△○
ダークビースト	物理／闇	□△□○

ギア超必殺技(ハイパーモード)

技名	属性	コマンド
ダークウェイブ	物理／闇	□
ダークフォース	物理／闇	△
ダークワールド	物理／闇	○

ギア必殺技

	技名	コマンド
ノーマル	ハンドビート	□□
	フライングビート	□△
	デビルフィンガー	△□
	デビルホールド	△△
	デッドスピン	○□
	デッドドライブ	○△
封印技	ダンスビート	□○
	デビルバード	△○
	デッドメロディ	○○

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
リグ・ダーム	3	敵・単体	風属性のエーテル攻撃	同じ
ルド・フィスト	3	敵・単体	地属性のエーテル攻撃	同じ
エラ・ゴルド	3	敵・単体	火属性のエーテル攻撃	同じ
レイ・アルオム	3	敵・単体	水属性のエーテル攻撃	同じ
リグ・オメガ	6	敵・全体	風属性のエーテル攻撃	同じ
ルド・ホルス	6	敵・全体	地属性のエーテル攻撃	同じ
エラ・ジスト	6	敵・全体	火属性のエーテル攻撃	同じ
レイ・ドーム	6	敵・全体	水属性のエーテル攻撃	同じ

マリア

強力な搭乗ギア「ゼプツェン」の攻撃力が魅力!

ゲーム後半で登場するマリアは、必殺技を使えないのでキャラ戦では役に立たない。しかし、搭乗するギア「ゼプツェン」が強力なので、ギアでの戦闘においては役に立ってくれるだろう。最後まで機体の乗り換わりがないわりには、パワーを活かした必殺技で終盤まで使える。



ギア超必殺技(ハイパーモード)

技名	属性	コマンド
サンタートライブ	物理／火	□
マグニートプレス	物理／火	△
マリアビート	物理／無	○

ギア必殺技

	技名	コマンド
ノーマル	メガハンマー	□□
	ダイナファイト	□△
	ダイナラッシュ	△□
	ダイビングヘッド	△△
	メテオプレス	○□
	アイアンブレイク	○△
封印技	グラビトンパンチ	□○
	グラビトンプレス	△○
	アイアンストーム	○○

キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
ロボビーム	2	敵・単体	無属性のエーテル攻撃	使えない
ロボミサイル	4	敵・単体	無属性のエーテル攻撃	使えない
ロボパンチ	5	敵・範囲	物理攻撃	使えない
ロボキック	8	敵・範囲	物理攻撃	使えない
グラビトン砲	30	敵・全体	無属性のエーテル攻撃	使えない

チュチュ

「森の踊り」でギアのHPを回復! ザコ戦ではそれなりに役に立つが……。

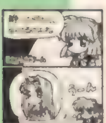
本人は必殺技を使えず、ギア戦でも巨大化するだけなので通常攻撃のみ。攻撃力の方は、はっきり言って期待できないが、ギアに乗っているワケではないので、燃料を気にする必要がないのはうれしい。また、特殊能力の「森の踊り」で、ギアのHPを回復できることも魅力的。しかし、ボス戦でチュチュはオススメできない。



キャラ特殊能力

名称	EP	範囲	効果	ギア時
森の踊り	2	味・単体	HP回復	同じ
コルンの祈り	2	味・単体	肉体的なステータス異常を回復	使えない
ムルムの祈り	2	味・単体	精神的なステータス異常を回復	使えない
死んだふり	2	自分	敵からねらわれなくなる	使えない
乙女キッス	8	味・単体	戦闘不能回復	使えない
森の風	4	敵・単体	風属性のエーテル攻撃	使えない
大地の住人	6	敵・範囲	地属性のエーテル攻撃	使えない
太古の神秘	10	敵・全体	無属性のエーテル攻撃	使えない







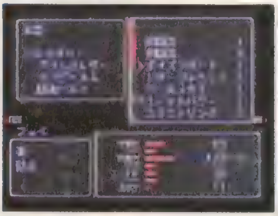
まんが／三重県　田中将司さん

データ編

数あるアイテムの中でも、とくに重要なのがキャラの防具とアクセサリー、そしてギアのパーツだ。これらは敵の特性に合わせて変更していく必要があるので、それぞれの特徴は是非とも把握しておきたい。そこで、その3種類のデータを完全公開。また、アイテム全般にわたるチェックポイントも併せて紹介していくぞ。

キャラ用防具

キャラ用の防具には服系、帽子系の2タイプが存在している。同じ系統の防具は一度に1つまでしか装備できないので、防御力に不安があるなら、服系、帽子系の両方を1つずつ装備しておこう。また、防具の中には、装備することでエーテル防御力アップなどの特殊な効果を発揮する場合もある。こういった防具は敵によっては防御力が低くても非常に有効になる場合もあるので、売らずに一通り揃えておきたい。これらの特殊効果は、装備するときに確認できるので、しっかりチェックしよう。



◀装備画面でアイテムの持つ特殊効果を確認するのを忘れずに。



◀服系と帽子系は1つずつ装備可能。その場合アクセサリーは1つしか装備できないので注意

	名称	価格	防御	装可	追加効果	入手場所
服系	武闘着	50	2	全	―	フェイの初期装備。ダジルで購入
	剣闘着	80	4	全	―	シタンの初期装備。ダジルで購入
	レザージャケット	150	10	全	―	ブレイダブリクで購入
	アルルの花嫁衣装	2000	14	全	エーテル防御＋5	アヴェの大武会でダンからもらう
	メタルベスト	350	18	全	―	アヴェの大武会の賞品
	メタルジャケット	550	28	全	―	キスレブで購入
	ペンギンコート	1000	40	全	―	タムズで購入
	ウォーメイル	1800	52	全	―	シェバトで購入
	紅の闘着	2800	64	全	―	ソラリスで購入
	フラッグレザー	4200	76	全	―	アニマの器ダンジョンで購入
	金色の闘着	5800	90	全	―	アンフィスバエナ、ギミックブラスが落とす
	レッドメイル	220	14	男	―	バルトの初期装備
	アイアンメイル	800	20	男	―	ファティマ城で拾う
	ナイトメイル	1800	32	男	―	キスレブ総統府で拾う
	聖服	1200	42	男	―	ビリーの初期装備
	ダークアーマー	2400	60	男	エーテル防御＋10	ソラリス天帝宮研究所で拾う
	ばらの闘衣	5400	85	男	―	アニマの器ダンジョン・2で拾う
	黒着	10000	105	男	仲間が倒れると物理防御力アップ	崩壊後のトーラの家でもらう
	英雄装束	10000	112	男	仲間が倒れると物理防御力ダウン	雪原のアジトで拾う(※1)
	無敵王着	12000	120	男	仲間が倒れると物理&エーテル防御力ダウン	サンドマンズ砂漠で拾う
	クロススーツ	5000	6	女	―	エリィの初期装備
	舞闘着	1400	44	女	―	タムズで購入
	フリフワクロス	2000	50	女	―	チュチュの初期装備
	バトルドレッタ	1900	56	女	―	マリアの初期装備
	マーメイドクロス	2200	58	女	―	サルガッソーで拾う
	守護天使の衣	10000	60	女	回避＋10、エーテル防御＋10	ソラリスのソイレントシステムで拾う
	テヒルクロス	3500	62	女	―	エメラダの初期装備、ドラゴンが落とす
	次元の女神服	12000	80	女	エーテル能力＋10&エーテル防御＋10	崩壊後のトーラの家でもらう
	美獣の黒衣	5000	82	女	―	アニマの器ダンジョン・2で拾う
	処刑法衣	7000	100	女	―	オビオモルフスが落とす
	ミレニアムクロス	15000	100	女	―	ドラゴソが落とす
帽子系	武闘ぼうし	30	1	全	―	フェイの初期装備。ダジルで購入
	剣闘ぼうし	40	2	全	―	ダジルで購入
	レザーハット	80	6	全	―	ブレイダブリクで購入
	メタルメット	200	10	全	―	キスレブで購入
	ウォーヘルム	600	20	全	―	シェバトで購入
	紅はねのぼうし	1200	28	全	―	ソラリスで購入
	ブラックメット	2000	35	全	―	アニマの器ダンジョンで購入
	金色のぼうし	3800	45	全	―	ティアーズブラスが落とす
	アイアンメット	200	10	男	―	ブレイダブリクのミニゲームの賞品
	ナイトヘルム	1000	18	男	―	キスレブ地下水道で拾う
	ダークヘルム	1800	35	男	エーテル防御＋5	ソラリス天帝宮研究所で拾う
	キングヘルム	2800	40	男	―	アニマの器ダンジョン・1で拾う
	カイザーヘルム	5200	54	男	―	ドラゴソが落とす
	ホワイトベレー	150	8	女	―	キスレブで購入
	シルバーベレー	800	24	女	―	ゾンビクルーザーで拾う
	ルビーメット	1600	32	女	―	シェバトのシャフト内部で拾う
	スターライト	2600	38	女	―	アニマの器ダンジョン・1で拾う
	にじのターバン	4800	50	女	―	雪原のアジトで拾う(※1)
	ミレニアムヘルム	10000	55	女	―	ドラゴソが落とす

表中の「装可」は装備可能なキャラクター、「防御」は防御力、価格はお店で売っていないものも表示しています。売却時の参考にしてください。※1＝20000Gで小鳥を買うと小型エレベーターが使えるようになり、上に行ける。

CHECK

ギア戦の前は、キャラの防具をはずそう

キャラが装備しているアクセサリーの効果は、そのほとんどがギアに乗っている場合でも引き継がれる。しかし逆に、キャラが装備している防具の防御力は、ギア戦においては何の関係もないのだ。そこで、ギアで戦うときにはキャラの防具をすべてはずし、アクセサリーだけを装備するようにしよう。こうしておけば、ギア戦がかなりラクになるぞ。

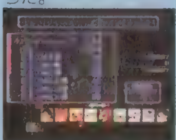


▲乗っているギアのパーツに合わせ、キャラのアクセサリーも変えよう。

CHECK

アイテム購入の優先順位

キャラ用にしてもギア用にしても、アイテム購入の際、最優先に揃えていきたいのはやはりアクセサリーだ。また、装備品に関しては、武器よりも防具を優先させていこう。なお、防具の中でも帽子系に関しては、資金に余裕がなければ後回しにしてOKだ。帽子系防具を装備するより、アクセサリーを2つ装備した方が役に立つからだ。



▲キャラの武器は、よほど資金に余裕がある場合だけでOKだ。





まんが／宮城県　コアラGTさん

キャラ用アクセサリー

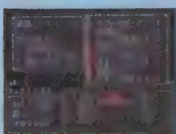
CHECK
燃料リカバー活用法

チャージすると燃料を回復できる燃料リカバーシリーズ。これは、燃料回復量が10倍になるハイパーモード中に使うと効果大。最低の燃料リカバーAでも、1回500の燃料を回復することが可能になる。これは、ヴェルトール・セカンドのシステムイドと組み合わせて使うのも便利だ。システムイド（消費燃料1000）でハイパー化し、3回チャージすれば消費燃料を上回る回復が可能なのだ。


▲戦闘が長引きそうなら、ハイパーモードでチャージしよう。

CHECK
フレームHPについて

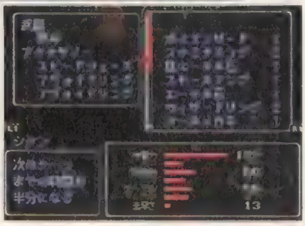
ギアのHPを回復できるフレームHPシリーズは、絶対に装備しておきたいアクセサリー。ボス戦などで長期戦になるときは必ず装備させたい。しかし、10〜90ある中でも、効果が高いほど燃費が悪くなるのが欠点だ。とくに70や90になると、あっという間に燃料が切れるので注意。普段は50を装備していれば問題ないが、連戦になりそうなときは、燃料消費を抑えるため30にした方がいい。


▲フレームHPは一通り揃えておき、敵に合わせて変えていこう。

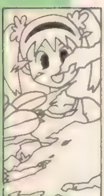
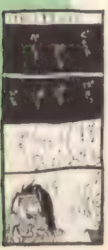
キャラ用のアクセサリーは、パラメータのアップや特定のステータス異常への耐性など、多種多様な効果を発揮してくれるのが特徴となっている。また、キャラが装備できるのは防具とアクセサリーを合わせて3つまでなので、防具をつけずにアクセサリーを3つ装備することだって可能なのだ。特殊攻撃の激しいボス戦などでは、防御力よりもこういった特殊効果を重視して装備品を決めた方が楽になる場合が多いぞ。


◀防具とアクセサリーは合わせて3つまで。バランスよく装備するようにしよう


▶宝箱や、イベントでしか入手できないアクセサリーもあるぞ


▶中でもアヴォイドリングやスピードシューズは、とくに役に立ってくれるぞ。

名称	価格	効果	入手場所
パワーリング	200	攻撃力＋2	ダジル、ユグドラシルなどで購入
パワーリングS	800	攻撃力＋5	アニマの器ダンジョンで購入
スタミナリング	150	防御力＋2	フェイの初期装備。ダジルで購入
スタミナリングS	600	防御力＋5	ビリーの初期装備
メガネ	150	命中＋2	シタンの初期装備
スーパーゴーグル	600	命中＋5	タムズのカードゲームの賞品
ステップシューズ	150	回避＋2	シタンの初期装備
プレミアシューズ	600	回避＋5	タムズのカードゲームの賞品
スピードリング	1200	素早さ＋1	ユグドラシルなどで購入
スピードリングS	3000	素早さ＋2	ソラリス天帝宮研究所で拾う
スピードシューズ	5000	次のターンまでの時間が半分になる	バトリングの賞品
エーテル石	500	エーテル能力＋2	エリィの初期装備。シェバトで購入
大エーテル石	2000	エーテル能力＋5	エメラダの初期装備
抗エーテル石	500	エーテル防御＋2	エリィの初期装備。シェバトで購入
大抗エーテル石	2000	エーテル防御＋5	エメラダの初期装備
戦場のエプロン	6000	攻撃力＋5、防御力＋5	シェバトのシャフト内部で拾う
黒のロングコート	12000	攻撃力＋10、エーテル防御＋10	タムズのカードゲームの賞品
ガードリング	2000	防御重視	ユグドラシルなどで購入
マッスルベルト	3000	防御力アップ	ソラリスの天帝宮研究所で拾う
アヴォイドリング	3000	回避能力アップ	アニマの器ダンジョンで購入
闘魂ベルト	2000	HP最大値10%アップ&回復	キスレブ地下水道で拾う
大和ベルト	4000	HP最大値25%アップ&回復	雪原のアジトで拾う(※1)
聖者のペンダント	8000	戦闘支援効果の時間が2倍に	ニサンで購入
スモールアンプ	12000	EPの消費量が半分になる	シェバトのシャフト内部で拾う
ライフストーン	20000	HP回復量が2倍に	バトリングの賞品
クライシスパワー	15000	HPが少ないほど攻撃力アップ	賢者の隠し部屋で拾う(※2)
ポイズンガード	1500	毒防止	キスレブで購入
スリープガード	1500	眠り防止	キスレブで購入。教会発掘現場で拾う
ブレインガード	1500	忘却防止	キスレブで購入
クールメガネ	1500	混乱防止	キスレブ地下水道で拾う
ボディーガード	8000	肉体的ステータス異常防止	アニマの器ダンジョンで購入
マインドガード	8000	精神的ステータス異常防止	アニマの器ダンジョンで購入
エーテルガード	8000	EP吸収攻撃防止	アニマの器ダンジョン・1で拾う
エーテルパワー	10000	属性防御効果2倍	キスレブ地下水道で拾う
エーテルダブル	38000	EP消費量2倍で効果も2倍	バトリングの賞品。ニサンで購入
風の指輪	5000	風の属性防御効果	タムズで購入
地の指輪	5000	地の属性防御効果	タムズで購入
火の指輪	5000	火の属性防御効果	タムズで購入
水の指輪	5000	水の属性防御効果	タムズで購入
ウィザードリング	20000	必殺技修得効率アップ	シェバトでアハツェンが落とす
ヘラクレスリング	16000	戦闘経験値が1.5倍に	雪原のアジトでもらう(※3)
バイヤーのあかし	50000	レアアイテム獲得率アップ	自爆前にハマーを倒すと入手
人魚のイヤリング	10000	エーテル能力&防御＋10(エメラダ用)	雪原のアジトでもらう(※4)
形見のペンダント	100	エーテル能力&防御＋6(リコ用)	キスレブ総統府で拾う
ちゅちゅの魔神像	20000	攻撃&防御力20%アップ(チュチュ用)	賢者の隠し部屋で拾う(※2)
SDふぇい人形	60000	チュチュのクリティカル攻撃力アップ	バトリングの賞品
SDばると人形	60000	チュチュのクリティカル率アップ	バトリングの賞品
SDびりー人形	60000	命中&回避アップ	バトリングの賞品
SDえりぃ人形	60000	ダメージを半減or1.5倍	雪原のアジトのカードゲームの賞品
SDえめらだ人形	60000	敵から与えられたダメージと同じダメージを与える	雪原のアジトのカードゲームの賞品



まんが／北海道　マヨネーズ・ガールさん

※1＝20000Gで小鳥を買うと小型エレベーターが使えるようになり、上に行ける　※2＝あかつき、たそがれ、とこやみの3つの石を入手して動かないエレベーターに乗ると入れる　※3＝シタン家の庭の花壇に落ちている「ミドリの指輪」をミドリに返すと代わりにもらえる　※4＝ラハン村の酒場で「人魚のなみだ」をもらい雪原のアジトの老夫婦に渡すと代わりにもらえる

ギア用パーツ

ギアのパーツ（アクセサリー）は、ボスや状況によって常に変更していくことが必要となる。とにかくギア戦ではパーツの選択が重要になるので、慎重に行いたい。また、パーツは3つまで装備できるが、その組み合わせによっては思わぬ効果を上げる場合もあるぞ。

CHECK

敵に合わせたパーツ交換!

レベルは十分上がっているのに、特定のギア戦にどうしても勝てないというのは、ギアのパーツに問題がある場合が多い。相手が水属性の攻撃をしてくるなら火ヴェール装甲板を装備するなど、相手に合わせてギアのパーツを変えてみよう。それだけで、あっさり勝ててしまう場合が多いのだ。



▲耐性のあるパーツは常に各種揃えておきたい。

CHECK

同じパーツで効果をあげよう!

ギアパーツの中には、同じ物を複数装備させることで効果が上がる場合もあるのだ。例えば、エーテル能力を上げる「E回路」を同時に3つ装備させれば、ギアのエーテル能力が大幅にアップする。このときエアッドやユグドラ爆雷などのエーテル攻撃を行うと、すさまじいダメージを叩き出してくれるぞ。



▲他にも、いろんな組み合わせを試してみよう。

名称	価格	POW	効果	入手場所
装甲板	25	2	装甲値+2	ヴェルトールの初期装備
装甲板+1	50	2	装甲値+5	大鍾乳洞でバル爺から購入
装甲板+2	75	2	装甲値+8	キスレブで購入
装甲板+3	100	2	装甲値+10	ゴリアテ工場で購入
装甲板+4	150	2	装甲値+20	ユグドラシル2世(前)で購入
装甲板+5	200	2	装甲値+30	シェバトのシャフト内部でティアーズが落とす
装甲板+6	250	2	装甲値+50	ソラリス天帝宮研究所で拾う
装甲板+7	400	2	装甲値+80	アニマの器ダンジョンで購入
装甲板DX	500	2	装甲値+100	メルカバーで購入
軽量装甲板+1	150	1	装甲値+15、反応値+5	ユグドラシル2世(前)で購入。バベルタワーで拾う
軽量装甲板+2	400	1	装甲値+40、反応値+5	バトリングの賞品
軽量装甲板+3	600	1	装甲値+60、反応値+5	アニマの器ダンジョンで購入
軽合金	200	1	装甲値+30	シェバトのシャフト内部で拾う
重合金	400	4	装甲値+30	バベルタワーでゼプツェンが落とす
エーテル装甲	1000	2	エーテル装甲値+50	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
エーテル装甲+1	2000	2	エーテル装甲値+100	アニマの器ダンジョンで購入
エーテル装甲+3	4000	2	エーテル装甲値+200	メルカバーで購入
中古回路	2500	1	反応値+10	ヴェルトール、ヘイムダルの初期装備
反応回路	2500	1	反応値+20	ユグドラシルで購入
マグネットコート	4000	2	反応値+25	ユグドラシルで購入。岩山で拾う
防御回路	2500	1	防御値アップ	ユグドラシルで購入
A回路	250	1	素早さアップ(荒れ地)	ユグドラシル2世(前・後)で購入
B回路	250	1	素早さアップ(雪原)	レンマーツォの初期装備
C回路	250	1	素早さアップ(砂漠)	ユグドラシルで購入
C回路+1	500	1	素早さアップ(砂漠)	アヴェ周辺でスピアトルーパーが落とす
D回路	250	1	素早さアップ(水中)	ユグドラシル2世(前・後)で購入
E回路	250	1	エーテル装甲+10、エーテル増幅率+4	ユグドラシル2世(前・後)で購入
エアコン	2500	1	素早さアップ(砂漠)	ブリガンディアの初期装備
酸素ボンベ	6000	3	素早さアップ(水中)	ゴリアテ工場、バベルタワーで拾う
パワーマジック	3000	3	エーテル増幅率+8	シェバトで購入
ダブルヴェール	3000	3	属性防御効果を2倍	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
レンズシールド	2500	2	カメラ不良(命中&回避率低下)防止	ブリガンディアの初期装備
マジックガード	3250	2	エーテル機関保護	シェバトで購入
エンジンガード	5000	2	エンジン保護(パワーロス防止)	ユグドラシルで購入
守護法円	4000	1	パイロット保護(混乱防止)	シェバトで購入
タンクブロック	3000	2	燃料タンク保護(燃料もれ、燃料吸収防止)	ユグドラシルで購入
リペアコート	4000	3	装甲欠損防御(防御力低下防止)	ユグドラシルで購入
ギアブロック	4000	2	運動能力保護(スピードダウン防止)	ユグドラシルで購入
風ヴェール装甲板	5000	3	地属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
地ヴェール装甲板	5000	3	風属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
火ヴェール装甲板	5000	3	水属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
水ヴェール装甲板	5000	3	火属性エーテル攻撃に強い	バベルタワーで拾う。シェバトで購入
ビームコート	600	2	対ビーム50%防御	バルトのアジトでシュピラーレを倒す
ビームジャマー	1000	2	対ビーム75%防御	ユグドラシル2世(前)で購入。バベルタワーで拾う
鏡面装甲板	1200	2	対ビーム50%防御、装甲値+50	バトリングの賞品
雲母	750	2	対電撃30%防御	ゴリアテ工場で拾う
絶縁装甲板	1500	2	対電撃30%防御、装甲値+10	キスレブ総統府で拾う
絶縁装甲板+1	2250	2	対電撃30%防御、装甲値+50	サルガッソーのアコヤが落とす
アース	1250	2	対電撃50%防御	ユグドラシル2世(前)で購入
黄金装甲板	300	2	対ジェル50%防御	シェバトの防衛戦でリトルフットが落とす
黄金装甲板+1	500	2	対ジェル50%防御、装甲値+50	ソラリス天帝宮研究所で拾う
金メッキ	1500	3	対ジェル完全防御	シェバトでツィダテールを倒す
刻印装甲板	1400	2	対刻印50%防御	ニサン霊廟でエトーン改が落とす
対刻印ハリア	3000	2	対刻印完全防御	ニサン霊廟でエトーン改が落とす
ノイズフィルター	2000	2	対音波完全防御	シェバトでアバランシュが落とす
対天使装甲	900	2	対天使30%防御、装甲値+50	水、風のアイオーンが落とす
対天使装甲+1	1800	2	対天使50%防御、装甲値+100	地のアイオーンが落とす
対天使装甲S	2400	2	対天使50%防御、エーテル装甲値+50	力のアイオーンが落とす
対天使システム	2500	2	対ホーミング完全防御	力のアイオーンが落とす
焼けた装甲板	4000	2	装甲値+2	アニマの器ダンジョン・1でディフェンサーが落とす
フレームHP10	250	2	フレームHP10%回復	キスレブギアドック、ゴリアテ工場で購入
フレームHP30	750	2	フレームHP30%回復	ユグドラシル2世(前・後)で購入
フレームHP50	1250	2	フレームHP50%回復	ユグドラシル2世(前・後)で購入
フレームHP70	1750	2	フレームHP70%回復	アニマの器ダンジョンで購入
フレームHP90	2500	2	フレームHP90%回復	アニマの器ダンジョンで購入
チャージクリナー	5000	3	チャージ時、ステータス異常回復	アニマの器ダンジョンで購入
GNRS20	35000	2	エンジン出力20%アップ	バトリングの賞品
GNRS50	65000	2	エンジン出力50%アップ	バトリングの賞品
燃料リカバーA	2500	3	チャージ時、燃料50回復	アニマの器ダンジョンで購入
燃料リカバーS	10000	4	チャージ時、燃料100回復	バトリングの賞品
燃料リカバーX	30000	4	チャージ時、燃料200回復	バトリングの賞品
燃料リカバーZ	50000	5	チャージ時、燃料500回復	ゼボイムダンジョンで拾う
封印攻撃L1解除	10000	2	アタックレベル1の最強必殺技使用可	ニサン霊廟で拾う
封印攻撃L2解除	10000	2	アタックレベル2の最強必殺技使用可	サルガッソーで拾う
封印攻撃L3解除	10000	2	アタックレベル3の最強必殺技使用可	ゼボイムダンジョンで拾う

[表の見方]POWは、重さのようなもので、これの合計値が大きくなるとギアの素早さ等に影響を及ぼします。また、反応値はギアの回避力を、エーテル増幅率はエーテル攻撃の威力を表します。入手場所のユグドラシル2世前・後はアルカンシェル戦の前後を表します。





まんが／兵庫県　山田豪さん

テイルズ オブ デスティニー

- ●発売日／97年12月23日●価格／¥5,800
- ●メーカー／ナムコ
- ●ジャンル／RPG
- ●対応周辺機器／MC（1ブロック）

フローチャート付ピンポイント攻略で後半までを一気にフォロー

ＯＶＡを越えるハイクオリティなオープニングが、話題を呼んだ『テイルズ オブ デスティニー（以下ＴＯＤ）』。オーソドックスなＲＰＧのスタイルを貫いているものの、ところどころにある『ＴＯＤ』独特なノリのため思わぬところでつまずいてしまっている人も多いだろう。今回は攻略総集編として、各街やダンジョンなどをクリアしていくために必要最小限の情報をまとめた、ピンポイント攻略をお届けしよう。また、本誌ではフォローすることができなかった「ソーディアン研究所」、「トラッシュマウンテン」の２つのダンジョンについても新たに攻略しているので、本誌の攻略を読み尽くしてしまった人も、もう一度目を通してみてほしい。そして、このページでは『ＴＯＤ』の〝ノリ〟の１つである、リアルタイムの戦闘を乗り切るコツを紹介。まずは、右側から読み始めて、一気にエンディングまでを目指してみよう！



▼「ＴＯＤ」における、謎のカギのほとんどを握っている「ソーサラーリング」。



▲「ソーディアン研究所」、「トラッシュマウンテン」のピンポイント攻略も掲載。

◉『TOD』の戦闘を楽にするために

①上空攻撃（✚キー上＋◎）の重要性（空の敵には通常攻撃が基本的に当たらない）。
②晶術の詠唱は攻撃を当てると邪魔することができる。
③L1による隊列の反転は仲間を近くに呼び寄せるのに効果的。以上３つのポイントは基本的なことだが、実戦では非常に役立つので覚えておいて損はない。



▲プレイヤーが操作できるのは、スタンのみとなる。

DISCの装備



意外と忘れがちなのが、ソーディアンへの「DISC」の装備。攻撃力アップに繋がる重要な行動なので、「DISC」を入手したら、まず装備してみるクセをつけよう。

テクニカルリング

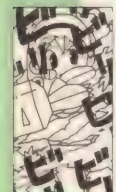


「テクニカルリング」を装備すると、ダッシュや敵の裏側への回り込みが自在なマニュアルモードを選べるようになる。L1と併用すると、より効果的だ。

奥義名	習得場所	LV(スタン／ティムロス)	謎かけの答え	消費MP	特徴
紅蓮剣	アルメイダの村	－／8	クイズに35問以上正解する	10	切り上げたあと、炎をまとった剣を目標に向かって投げつける。
鳳凰天駆	シデン領へ抜ける鍾乳洞	20／22	①ファイアーボール ④烈空斬	8	回転ジャンプ後、体に炎をまとって、目標に突撃する。
魔王炎撃波	ハイデルベルグの地下通路	25／23	③ファイアウォール ④魔神剣	12	射程は短いが、威力のある炎を下から上空へ向かって放つ。
空牙昇竜脚	リーネの村	33／34	①ファイアストーム ③飛燕連脚	10	連続蹴りで目標を空中に浮かせたあと、地面に向かって突き落とす。
獅吼爆炎陣	クラウディス５Ｆの部屋	38／38	①フレアトーネード ③獅子戦吼	25	獅子戦吼で敵を画面端に集めて、フレアトーネードで焼き払う。
熱波旋風陣	ソーディアン研究所	40／42	①エクスプロード ②断空剣	30	炎を身にまといながら回転し、火炎竜巻を作り出して攻撃する。
殺劇舞荒剣	セインガルド城の中庭	48／45	④爪竜連牙斬 ②魔王炎撃破	45	多数の通常攻撃を連続でくり出すコンビネーション技。
皇王天翔翼	ストレイライズ神殿への森	54／50	①きょじんたつ ②鳳凰天駆	60	巨大化して鳳凰天駆を放つ、豪快な攻撃技。

◉スタンの奥義を覚えよう

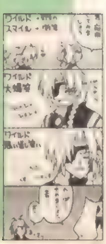
スタンだけが使える奥義は、世界各地にある石板からの謎かけに答えられれば修得できる。ただし、スタンとディムロスが設定レベルに達していることと、謎かけの答えとなる技と晶術を使用可能という２つの条件がある。左の表はその条件・答えの一覧だ。



第１部フローチャート

まずは、飛行竜の中から始まるスタンの冒険。今回の攻略では便宜上、ハイデルベルグでグレバムを倒すところまでを第１部と呼んでいる。

①飛行竜 ▶ ②アルバの山小屋 ▶ ③ジェノスの街 ▶ ④古代の神殿 ▶ ⑤ハーメンツの村 ▶ ⑥ストレイライズ神殿 ▶ ⑦ラディスロウ ▶ ⑧港町チェリク ▶ ⑨カルビオラ ▶ ⑩ノイシュタット ▶ ⑪シデン領 ▶ ⑫モリュウ領 ▶ ⑬トウケイ領 ▶ ⑭港町スノーフリア ▶ ⑮ハイデルベルグの街



まんが／神奈川県 走馬あづみさん

①飛行竜

◉ディムロスを奪取したら即、脱出だ

ここでの目的はディムロスの入手。飛行竜の甲板を降りた場所からスタートになるので、そのまま階段を降りてディムロスのある倉庫を目指そう。ディムロス入手後は、再び甲板に戻れば自動的に脱出イベントが発生する。また、食堂にある鍋の中には「マーボカレー（体力完全回復、何回でも可）」がある。この後の展開を少し楽にするためにも、ここを拠点にして少し経験値を稼ぐのもいいだろう（あまり効率はよくないが…）。

②アルバの山小屋

◉迷子のチェルシーはいずこ？

アルバの依頼を受けてウッドロウと一緒に迷子のチェルシー探し。彼女は、裏山の北の方角（画面上の方）にいる。早く迎えに行ってあげよう。ウッドロウのレベルは、この時点で8と、かなり高い。この辺りに出現する敵は彼の敵ではないので、しばらくの間レベルアップの手伝いをしてもらうのもいいだろう。また、森にある2つの宝箱はもちろんのこと、アルバの山小屋にも4つの宝箱があるので、忘れずに取っておこう。

③ジェノスの街

◉マリーとの出会い…

街に着くと、ウッドロウはパーティから離れていってしまう。街の出口は閉鎖（入ってきた場所以外）され、身動きが取れない。この状態から話を進めるには、まず①宿屋の2階の右隅にいる家族から「通行証を落とした」話を聞き、②その後、街の詰め所（街マップ左下）で「通行証の落とし物があった」ことを聞き、③そのことを先の家族に報告すること。すると、宿屋を出たところで、謎の女性マリーと出会い、イベントが始まる。

④古代の神殿

◉宙釣りのルーティを救い出せ

スタンたち2人は、マリーの案内で彼女の仲間・ルーティが罠にハマっている古代の神殿へと向かう。神殿へと続く洞窟には「チャネリング」を始め、いくつかの宝箱があるので取り忘れないように。また、閉まっていて通れない扉は、右にあるスイッチを押せば開く。神殿では「かえんだん」のDISCなどが入手できるが、ルーティの待つ場所へ行ってしまうと、イベントが発生してしまうので、彼女を救出するのは宝箱をすべて取り終えてからだ。

⑤ハーメンツの村

◉イキナリ犯罪者扱いになり…

神殿で手に入れた「ふるびたつえ」を、ルーティの提案でハーメンツの村に届けることに。ハーメンツに着いたら、早速村の北にあるウォルトの屋敷を目指そう。その後、宿屋に泊まると、翌朝リオン率いるセインガルド王国の兵士が、スタンたちを捕らえにくる（詳しくは下の囲みを参照）。ちなみに、この村にいる「アイテムほしい？」という少年の問いに「はい」と答え、アイテムを取ると、ほぼ全財産を失うことになるので注意しよう。

BOSS▶リオン



このリオンとの戦闘は、通常では勝つのが難しい。しかも、負けることがシナリオを進めるためには正解であり、ムダにあがいてアイテムを消費するよりもさっさと負けてしまったほうが効率がいい。ただし、リオン戦の前の、兵士との戦闘は負けると×。

⑥ストレイライズ神殿

◉神殿に施された結界を破れ

セインガルド王の命により、リオンを加えたスタンたち一行は「神の眼」の調査のため、ストレイライズ神殿を目指す。神殿へはアルメイダの村→神殿前の森と経由して行くことになる。森には渡れなさそうな小川があるが難なく渡れる。見た目にごまかされないことだ。また、宝箱以外の草から「ハーブ」を取れる個所がある。クサイ、と思ったら調べてみよう。さらに神殿内部には、いくつかの武器・防具、知識の塔には、前述の「テクニカルリング」があるので、忘れずに取っておきたいところだ。

結界を破るには？

司祭が閉じ込められている神殿正面の扉は、結界によって封鎖されている。この扉は、神殿内にある、5つの結界石を破壊すれば開けられる。ただし、各結界石のある場所には、それを守護するリザードマンがいるので注意。

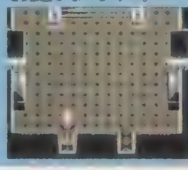


床のスイッチに注意しよう

かたく閉じられている、「神の眼」が安置された部屋へと続く2つの扉。この扉を開けるためには、一見床の模様のようなスイッチを踏まなくてはならない。このスイッチには、色の薄い物と濃い物の2種類があり、それぞれどちらかを全部（各3つずつ）踏めばOK。それに対応した扉が開く。ここで疑問なのが、「どちらの扉を開くべき？」ということだが…。実はどちらを開いても、結果はまったく同じである。



▲これらの模様（スイッチ）を見逃さないように。



⑦ラディスロウ

◉新たなソーディアンマスターの誕生

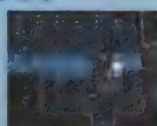
さらにフィリアをメンバーに加え、一行は「神の眼」を盗んだグレバムを追ってカルバレイスへ出航。その途中、謎の海竜によって案内されるのが、このラディスロウだ。内部では、謎の声に導かれたフィリアが道案内をしてくれるが、その通りに進んでしまうと（ルート自体は正解）、ほとんどアイテムを回収できない。DISCも2種類あるので、取り忘れないように。最上階でクレメンテを入手すれば、ここでのイベントは終了だ。



▲クレメンテ入手後のフィリアは晶術を中心に戦おう。

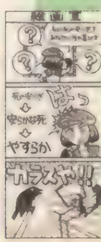
邪魔な石はどかしてしまおう

スタンの行く手を阻む、石っころ。通行不可能に思えるが、実は石の前で◎ボタンを押しながら移動すれば、動かすことができる。この先の部屋で手に入る「つるはし」は、ラディスロウの閉じられた扉を開ける、必須アイテムだ。



▲押すだけでなく、引くこともできる。





まんが／三重県　田中将司さん

テイルズ オブ デスティニー

⑧港町チェリク

◉グレバムの情報を入手せよ

チェリクでは、まずバルック基金のオフィスに向かおう。ここでは、いくつかの情報と「コンボカウンター」を手に入れることができる。また、港では「神の眼」の行方を知っている船員ジェイクがいるが、彼とは以下の手順を踏まないと会えない。①バルックと会話→②港で船員からジェイクのことを聞く→③宿屋の地下にいる客と話す→④武器屋の店員と話す、だ。ジェイクの情報を聞いたら、次の街カルビオラに向けて出発しよう。

⑨カルビオラ

◉夜の神殿にこっそり潜入

カルビオラの中心にある、ストレイライズ神殿を訪れれば自動的にイベント開始。夜になって神殿内に忍び込むことになる。中は暗く、画面もスポット処理されて少し見づらいが、ランダムのエンカウントはないので安心。まず、地下牢にいる司教を助けたあと、階上の大聖堂を目指そう。大聖堂には隠し扉があるが、⑥のストレイライズ神殿の司教が教えてくれた仕掛け(机を調べる)と同じなので楽勝だろう。DISCの回収も忘れずに。

⑩ノイシュタット

◉近海を荒らす海賊を撃退せよ!

バルックと同様、リオンの知り合いであるオベロン社の社員・イレーヌ。彼女はレンズ運搬船を狙う海賊の情報を教えてくれ、一行は海賊退治を引き受けることになる。ここでは、内部構造が同じ4隻の海賊船が登場する。中は、消耗品系の宝箱がいっぱいなのだが、実は2、3隻目の宝箱の中身は直前の船の「中ボスを倒すまでのクリアタイム」でその内容が変化する。早ければ早いほど良い物が手に入るので、迅速なクリアを心がけよう。

BOSS▶バティスタ



4隻目の海賊船で待つ、このイベントの中ボス。バティスタ本人の攻撃力もさることながら、両側にいる(戦闘時ははさみ撃ちされた形になる)プリーステスの晶術が非常に厄介。まずは彼女たちから倒してしまえば、戦闘を楽に進めることができる。



⑪シデン領

◉海底洞窟を抜けてモリュウ領へ

モリュウ領への中継地点となるシデン領だが、海路が使えないため海底洞窟を抜けてモリュウに行くことになる。ただし、海底洞窟へ入るためには、以下の手順が必要だ。①入り口近くのおばあさんと話す(バティスタの話)→②港にいる船員に船を出すのを断られる→③防波堤にいるおじいさんから海底洞窟の話を聞く。ちなみに海底洞窟の出口には、オーガスクイーンという中ボスが待っている。万全の状態で戦いに挑もう。



石板から奥義を覚えよう

この洞窟内には奥義が覚えられる石板がある。石板はダリルシェイド城やストレイライズの森などでも見かけたと思うが、普通にゲームを進めていれば、レベルの関係上、ここが最初の奥義入手場所になるだろう。



▲レベルが達していないと、ほかのイベントが発生する。

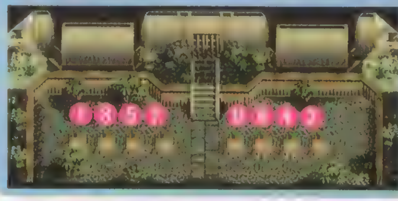
⑫モリュウ領

◉バティスタからモリュウを解放しよう

バティスタのいるモリュウ城へ侵入するには、①街中で兵士にからまれている親子を助ける→②ジョニーを仲間に入れモリュウ城の正面まで行く→③ジョニーの手引きで船で城内へ…という手順が必要。城内は今までのダンジョンとはケタ違いの複雑さで、アクアヴェイルらしく(?)、水による仕掛けが多い。中でも難解な2つの仕掛けについては、下で攻略しているので参考にしてほしい。また、入り口付近にいるリアーナを助けたあとは、この場所は回復ポイントとして使えるので、レベルアップの拠点として活用するのもいいだろう。

鳴き声を覚えよう

床に8つのスイッチがあって、踏むと何やら変な鳴き声(?)のする部屋。これは一定の順番で踏めば正面の扉が開く、という仕掛け。その順番は、正面の扉を調べればわかる。とはいっても、8つの鳴き声が連続で再生されるだけなので、覚えるのも結構大変。どうしても、覚えられない人は下の写真の順番でスイッチを踏もう。この扉の先には、DISCの宝箱がある小部屋もあるので、くまなく調べよう。



ブロックを動かして水路に橋を作ろう!

城内には通路が途切れていて、一見渡れなそうな場所がある。これは、バルブの操作によって水路の水を排水すると出現する正方形のブロックを使うことによってクリアできるのだ。実はこのブロックは、◎ボタンを押しながらの移動で、動かすことができる。そして、その付近には例の途切れた通路が…。つまり、このブロックを通路の途切れている場所にはめ込んでやれば、通行可能になるわけだ。城内には同様の仕掛けが、合計5カ所もある。水路の給水と排水のタイミングをまちがえると、かなりの手間となってしまうので、よく考えてから行動しよう。

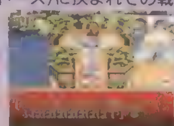




▲上記のように動かせばOK。ブロックは、引けることも忘れずに。

BOSS▶バティスタ

またまた、登場のバティスタ。基本的な攻撃方法は変わらないが、攻撃力は明らかに上がっている。前回同様、晶術使い(サケルドース)に挟まれての戦闘になるので、やはり、最初のターゲットは彼女たち。また、バティスタは残りHPが少なくなると、空中から強力なビーム(?)を放ってくるので、注意しよう。

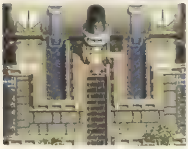


まんが／京都府　樹塚智さん

⑬トウケイ領

◉アクアヴェイル、最後のステージ

モリュウ領クリア後、トウケイ領に船で向かう途中に遭遇するクラーケン。動きはとても遅いが、「ダイダルウェーブ」という超強力な攻撃もしてくる。先手必勝だ。

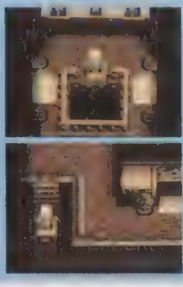


▲モリュウ城同様、ポンプによるシカケもある。

トウケイ城に侵入する小船のルートは以下の通り。「左・左・上・右・上」で、水門を開いたあと、「左・下・右・上・右・上・左」で、トウケイ城に到着するぞ。トウケイ城の難関の1つ、「動物の描かれた扉」は、干支の順にすべての扉を通ればOKだ。

盆栽を落としてスイッチの重しに…

城内には、床のスイッチを踏んでいる間だけ開く扉がある。ここを通り抜けるためには、①その真上にある部屋の盆栽を動かして吹き抜けから落とす、②その盆栽を動かしてスイッチの上に乗せる、という手順が必要。立体的な仕掛けなので、見逃さないように。



◀この吹き抜けから盆栽を落とし（写真上）、スイッチまで移動（写真下）

BOSS▶ティベリウス大王

特技を多様して攻撃してくるティベリウス大王だが、実は見た目ほどの攻撃力はない。こちらも特技や晶術のゴリ押しで画面端まで追いやって、はめ殺してしまおう。また、サケルドースは、早めに倒したほうがいいだろう。



⑭港町スノーフリア

◉町の西でウッドロウを救い出せ

スノーフリア到着。直前には、グレバム艦隊との戦い（下の囲み参照）がある。スノーフリアに着いたら、まず西の森へ行き、敵兵に追われるウッドロウを助けよう。そのあと、彼の案内で北の氷の大河を抜けていくことになるのだが、行く前には必ず「毛皮のマント」を買っておこう。また、ウッドロウからは「TOD」の超重要アイテム「ソーサラーリング」をもらえる。港では行商人からDISCが買えるので、お金に余裕があれば買っておこう。

海戦ゲームでアイテムゲット

この艦隊戦は、ギャラクシアン風のミニゲーム。スコアによって、右表のようなアイテムがもらえる。クリアするだけなら△（援護攻撃）を押すだけでOK。ただし、スコアは0になる。

スコア	入手アイテム
0～99	アップルグミ
100～999	ミックスグミ
1000～2499	ミラクルグミ
2500～4999	エリクシール
5000～7499	アワーグラス
7500～9999	ミスリルヘルム
10000～14999	ミスリルプレート
15000～19999	ミスリルアクス
20000～99999	メックハルバード
100000～999999	フォースリング

まんが／三重県　若林美紀さん

⑮ハイデルベルグの街

◉グレバムを倒し、「神の眼」を奪回

ハイデルベルグ城への侵入は、①城門前に行きイベントを起こす→②詰め所の牢から脱出→③ダリスと戦闘→④地下通路へ逃げ込む、という手順で行われる。地下通路には中ボス・アイスゴーレムがおり、倒したあとはその後ろにある的のようなものを「ソーサラーリング」で撃てば道は開けるぞ。また、この時点でマリーがパーティから外れてしまうので、メインに使っていた人は大きな戦力ダウンとなるだろう。ハイデルベルグ城の仕掛けについては、以下に説明していくぞ。

「ソーサラーリング」が大活躍

1 ■たいまつをともして扉を開こう

ハイデルベルグ城のいたるところに掛けられているたいまつ。だが、よく見るとところどころが消えていることに気付くだろう。そして、近くにはカギの掛かったドア（または怪しい空間）。それらは、たいまつに火を点ける（「ソーサラーリング」を撃つ）ことで、扉が開いたり、出現したりするわけだ。点けて問題のあるたいまつや、特定の順番もないので、消えているたいまつを見つけたら、即「ソーサラーリング」で撃つクセを付けておくのがいいだろう。

2 ■女神像の水晶を暖めよう

城内には、水晶を持った女神の像と炎を抱えた悪魔の像が並んで立っている部屋がある。そして2つの像の先には扉があり、やはりカギがかかっている。いつものように「ソーサラーリング」で女神の水晶を撃つと、一瞬だけ扉が開く。ここでは、女神の水晶をずっと熱している必要があるようだ。そこで、女神の像を動かして（◎ボタン押し＋移動）、悪魔の像と（正確には像の持つ炎）密着させてやろう。すると、見事に扉は開きっぱなしになる。

3 ■ゴンドラとエレベーターを乗り継いで上へ

城の外壁を登っていく地点では、実は少々面倒な手順を踏まなくてはならない。①一番近くにあるスイッチを操作して右のゴンドラを始動→②エレベーターに乗り、作動していないことを確認→③上にあるエレベーター作動スイッチの所に誰か残す→④残りのメンバーがエレベーターに乗り、スイッチを入れる→⑤上に着いたら、もう1つのゴンドラに乗り（凍ったシャフトを、「ソーサラーリング」で溶かす）、別れたメンバーと合流して上へ、という具合だ。

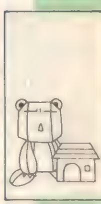
4 ■凍り付いたレバーを溶かそう

いよいよ最後の仕掛け。グレバムの待つ部屋への扉は2つあり、どちらも閉ざされている。この扉はそれぞれ対応したレバーを操作することで開くが、一方のレバーは凍り付いていて動かすことができない。ここは「ソーサラーリング」で、レバーの氷を溶かしてやろう。ちなみに、セーブポイントがある部屋の扉の1つ（セーブポイントの左下）に入ってしまうと、かなり前の地点まで戻されてしまう（しかも一方通行）ので注意すること。

BOSS▶グレバム

イクティノスを手にしたグレバムは、風の晶術…しかも、距離を無視した全体攻撃を使ってくる。ただ、詠唱の時間はわりと長いので、その隙を突いて攻撃しよう。また、剣による攻撃力もかなり高いので、こまめな回復と必要ならば補助的な晶術も使っていこう。ちなみに、グレバムには風系の攻撃は、一切通用しないので注意。







第2部フローチャート

第2部は「神の眼」奪回後からベルクラント攻略までを指すが、今回初掲載の「ソーディアン研究所」、「トラッシュマウンテン」も表には組み込んでいる。

⑯リーネの村 ▶ ⑰ハイデルベルグの街 ▶ ⑱クレスタの街 ▶ ⑲ダリルシェイド ▶ ⑳オベロン秘密工場〜洞窟 ▶ ㉑ラディスロウ ▶ ㉒隠された神殿 ▶ ㉓イグナシー ▶ ㉔ミックハイル ▶ ㉕ヘルレイオス ▶ ㉖クラウディス ▶ ㉗ベルクラント ▶ ㉘クレスタ・アルメイダ・ハーメンツの街(村) ▶ ㉙ソーディアン研究所 ▶ ㉚トラッシュマウンテン

⑯リーネの村

◉「神の眼」が再び消失!?

第1部エンディング後、ゲームはスタンの故郷・リーネから再スタート。リーネの村からゲームを先に進めるには、妹のリリスが起こしにきたらきちんと起き、食事をしてリリスの頼みごと(下の囲み参照)をクリアしよう。すると、翌日にフィリアがスタンを訪ねてきて物語が進展する。そのあと、リリスに話しかけるとフードサックのＬをもらうことができるので、忘れずにゲットしておこう。

おつかいは3種類

「夕食の魚を買ってくる」というのが、リリスの頼みごとの内容。だが、村の魚屋の魚は売り切れ。この「リリスのおつかい」イベントをクリアするには、3つの方法がある。①素直にあきらめて家に帰る。②村の池にいるコイを捕まえる。③ノイシュタットまで行ってクジラを買ってくる。以上の3つだ。

⑰ハイデルベルグの街

◉城で待つウッドロウを迎えにいこう

その姿を消した「神の眼」の調査のため、スタンたちは再びルーティとウッドロウの力を借りようと、2人を迎えにいく。まずは、ウッドロウの待つハイデルベルグ城。ハイデルベルグへは、ノイシュタット→スノーフリアと船で経由して、最後は陸路で向かうことになる。今回は、スノーフリアの西の森を通り抜けることができるので、道中はさほど面倒ではないはずだ。ハイデルベルグに着いたら、城内の玉座にいるウッドロウに事情を話せば、彼は快く仲間になってくれる。

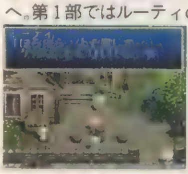


▲現時点でチェルシーを連れて行くのは不可能。

⑱クレスタの街

◉ルーティの隠された素顔が見れる

ウッドロウを仲間に加えたら、次はルーティのいるクレスタの街を目指そう。再びスノーフリアから船に乗り、ダリルシェイドに向うのだ。そこから、陸路でクレスタへ。第1部ではルーティの邪魔もあって入れなかったが、今度は問題なく入ることができる。ルーティは街の西にある孤児院(修道院)にいる。この建物の前まで来れば、イベントが始まりルーティは仲間になる。ちなみに⑰と⑱はどちらから行ってもＯＫだが、船の乗り継ぎの関係上、今回掲載した順の方が効率がいい。



▲このイベントでルーティに対する印象が変わるかも。





⑲ダリルシェイド

◉ヒューゴとリオンを追え!

セインガルド王からの説明により「神の眼を」盗んだ犯人はどうやらヒューゴとリオンだということが判明。まずは消息を絶った2人の足取りを調べるために、ヒューゴの屋敷を調べよう。彼の私室で「ライブラ・Ⅳ」と書かれたメモを発見したら、入口のオベロン社の人間にそのことについて尋ねてみよう。すると、オベロン社の秘密工場であることがわかる。

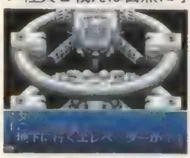


▲この後、王に報告にいけば、工場行きの船が出る。

⑳オベロン秘密工場〜洞窟

◉リオンとの悲しき運命の戦い

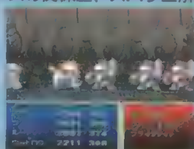
工場をクリアするために必要な2つの認識カード。カード(青)は、最初から行ける場所にいるすべてのオベロン社員と戦えば自然に手に入っているだろう。だが、このカード(青)で開く扉の先では、もう1つのカード(赤)を入手するために必要な情報が聞けるだけ。その情報(下の囲みを参照)さえ知っていれば、カードは特に取る必要はない。この工場から続く洞窟は、一本道で特に難しいところもないので、楽勝だろう。



▲工場、洞窟と連戦になるので残りＨＰには注意だ。

パスワードを入力して扉を開け

工場には、調べるとパスワード入力を求めてくる端末がある。今回はスペースの関係上、ズバリ正解をお教えしよう。ここでは、③→④と入力すればＯＫ。すると上の扉が開き、中ではカード(赤)が入手できる。



▶パスワードの入力に失敗すると、敵との戦闘になる。

BOSS▶リオン



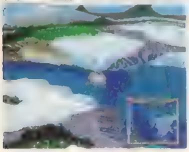
洞窟の奥では、リオンとの戦闘になる。とにかく、凄い猛攻を見せるリオン。晶術よりも特技メインで攻めてくるが、何よりも食らいたくないのが彼の最強技「魔人闇」。当たれば1000以上のダメージは確実なので、常に警戒しよう。

まんが／北海道 えーるさん

㉑ラディスロウ

◉助手を探して世界を駆け回れ

ラディスロウ起動の手伝いをしてくれる人材探し。学問の知識がある人間とのことだが、実はその候補は3人いる。①ダリルシェイド城にいるオットー研究所の科学者、②ジャンクランドにいるジャンクハンター、③ストレイライズ神殿・知識の塔最上階にいる神官たちだ。誰を選んでも、現状で大きな差異はない。一番手っ取り早いのは、やはり①の科学者だろうか。


▲「つのぶえ」で海竜を呼び出して、各地を移動しよう。

㉒隠された神殿

◉起動ディスクを入手せよ!

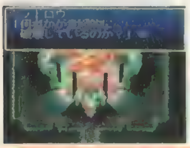
次はラディスロウを起動させるためのディスク（ソーディアンに装着するものとは別物）を取りに、リーネの村近くの隠し神殿へ。ここでは、ソーディアンがカギとなる扉が3つあり、1つ開ける度に、1人の仲間と別れることになる。逆にディムロスをカギとした場合、ほかのメンバーがディスクを取ってきてくれるが、途中で取れる宝は一切入手できなくなる。


▲最後の部屋では、ドラゴンナイトとの戦闘が！

㉓イグナシー

◉空中都市群を繋ぐ拠点

イグナシーのクリア目的は、「壊れている（ワープ）ゲートを探す」こと。この後メインで使っていくことになる、もう1つのゲート（右で紹介）は、今回は関係ない。また、ここにはTP消費を2/3に抑える「エメラルドリング」もあるので忘れずに取っておこう。


◀壊れたゲートを見たら一度引き返そう

ゲートの色と行き先の関係

これ以降、空中都市群を行き来するために必要なイグナシーのゲート。その色と行き先は、表のような関係になっているので覚えておこう。

赤	シュサイア
緑	ロディオン
青	イグナシー
黄	アンスズーン

㉔ミックハイル

◉浮遊クルーザーを入手

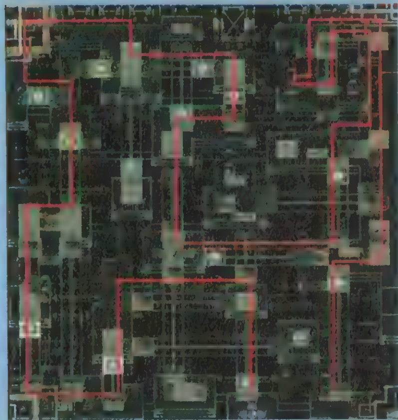
ミックハイルに来るために経由するシュサイアは、敵の数は多いものの、構造的には単純な作りだ。DISCの宝箱もあるので忘れず回収しよう。ミックハイル内部は複雑だが、「動く床には同時に動く対になった床がある」ことを覚えておこう。また、レバーを引いている間だけ開く扉は、レバーと壁の間にブロックを置いてやればOK。

BOSS▶レンブラント



レンブラントとの戦闘は、実際の戦闘よりも、戦闘前のイベントが重要。レンブラントの罠でHPを削られてしまうが、再びレンブラントに話し掛ける前にHPを回復しておくこと。そうしないと、苦戦…というか勝つことすら難しくなる。

ミックハイル最大のパズルはこう解こう

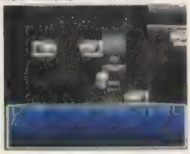


ミックハイルにおける床の仕掛けが集約されている写真の部屋。ここでは上の写真を参考に移動して、すべての宝箱を回収しよう。目に見えなくても、ミックハイルの動く床は「対になって動く同色の床がある」のだ。仕掛けが理解できたら、ここ以外の場所の宝箱も回収しにいこう。DISCも入手できるぞ。

㉕ヘルレイオス

◉火炎放射器の罠を潜り抜けろ

ヘルレイオスへは、ロディオンを経由してくることになる。ロディオンもシンプルな構造ながら敵が多い。フロアの途中にある爆弾を「ソーサラーリング」で撃つと爆発し、その爆風で敵を倒せる（フィールド画面上で）ので活用しよう。ヘルレイオスには罠が満載。ベルトコンベアから出る針や、火炎放射器などがあるが、どれもダメージは微々たるものなので、無視してしまっても構わないだろう。また、1人だけ姿の見えている敵を倒すと、その後ろにある、カードキー（ロックされた扉が開く）が入っている宝箱が取れるようになる。


▲「おたから」と入力すると隣の部屋に宝箱が出現

扉を開けるキーワードは？

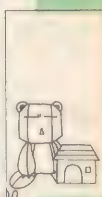
ここでは、オベロン工場のようにパスワードで開く扉がある。ここでも各所の端末から情報を引き出して、パスワードを解析するのだが、ここでは単刀直入、正解の解答を紹介しよう。パスワードは「かくめい」だ。

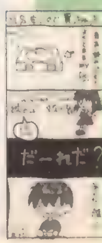

▲入力方法がややこしいので、落ち着いて入力しよう。

BOSS▶イレーヌ



イレーヌは、歩く爆弾や高射砲などの機械による攻撃を仕掛けてくる。ここまで来たパーティなら、決して強い相手ではないのだが、イレーヌの攻撃は晶術と違って、攻撃を与えても中断できない（相打ちになるだけ）ので注意しよう。





まんが／福岡県　榎璃さん

㉖クラウディス

◉異形の草木に囲まれた空中都市

クラウディスへは、アンスズーンを経由して来ることになる。今まで中継してきた空中都市と違い、アンスズーンはただ通り抜けるだけの場所ではない。詳しいクリア方法は右を参照してほしい。クラウディスはというと、逆に構造的には、こちらの方がシンプルなくらいだ。ただ、ここには「GCロッド」や、ボスのバルックの部屋にある（バルックが登場時に座っていた場所を、戦闘後に調べよう）「たまご」など貴重なアイテムが多い。必ず手に入れておこう。また、バルックのいる部屋に渡るためには、「水晶のパズル」を解かなくてはならない。その解法は下にまとめてあるので、そちらを参照しよう。このパズルの部屋で取れるDISCの宝箱は、パズルを解いたあとだと入手不可能になってしまうので、先に取っておくこと。

アンスズーンを明るく

アンスズーンは、内部は暗く（スポット処理）、出口の扉は閉じられている。ここをクリアするためには、アンスズーンの中央にいる3匹のネズミを倒し、3つのカギ（金、鉄、青銅）を手に入れて、上(北)にある機械にセットしなければならない。



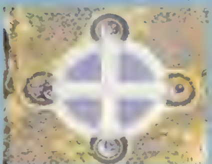
▲ネズミから手に入れた3つのカギを機械にセット。



▲すると、出口への扉が開き、内部も明るくなる。

水晶のパズルの解法

アンスズーンの各所にある、謎のメッセージが書かれた石板は、この水晶のパズルを解くための重要なヒント。「太陽、月…」といった名前と、その位置関係だけでも覚えておくといいだろう。写真の部屋のパズルを解く手順は、①上の階から星の水晶を西へ落とす→②各水晶を下の写真の位置へ移動→③太陽の水晶(上側)へ向けて「ソーサラーリング」を撃つ。以上でOKだ。



▲石板の意味を理解できれば、そう難しくないはずだ。

BOSS▶バルック



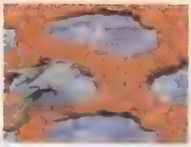
アースワームとともに登場し、2種類の“虫”で攻撃してくるバルック。まずは攻撃力の高いアースワームから倒したい。が、やられ判定が小さく攻撃が当たりにくいので、晶術を使った方が無難かも。また、バルックは非常にリーチが長いので、遠距離戦は不利だ。

㉗ベルクラント

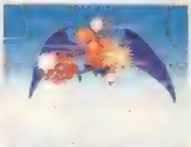
◉ヒューゴとの決戦間近！

第2部最後のステージ、ベルクラント。ここにたどり着くまでには、3つの手順が必要になる。その3つとは、①ミックハイルの「浮遊クルーザー」入手、②ヘルレイオスで「バリア中和装置」の作成、③クラウディスで「守護竜」を爆破、である。この中で②と③は、どちらから先に攻略してもいいが、イクティノスの復活を考えると、先にヘルレイオスに行った方が得策だろう。ベルクラント内部は、螺旋状のダンジョンになっており、エレベーターも1つしかない。ひたすら上を目指して昇って行けば、迷うこともないだろう。ただ、ここのモンスターは晶術をメインに戦うタイプが多く、下手なボス戦よりも苦戦を強いられることもある。特にヴァルログは、「デモンズランス」を使う強敵だ。

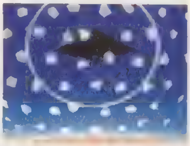
クルーザー



守護竜爆破



バリア中和



◀「守護竜の爆破」以外（クラウディス攻略時にすでに爆破）は、ベルクラント突入時のイベントで自動的に使用してくれる。

BOSS▶ヒューゴ



最強のソーディアン・ベルセリオスを持ったヒューゴは、かなりの攻撃力を持つ。さらに「デモンズランス」などの超強力な呪文を使って（しかも、詠唱時間が短い）くるので、遠距離戦も危険。つかず離れずの距離で、最強レベルの必殺技と晶術で攻撃を仕掛けるしかない。

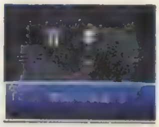
㉘クレスタ・アルメイダ・ハーメンツの街(村)

◉闇に閉ざされた世界を救え！

ストーリー上では、第3部にあたる「ミクトラン編」。ヒューゴを倒したあと、ベルクラントとともに地上に落下したスタンたちは、モンスターに襲われるセインガルドの街や村を救出に出発。だが、スタンたちが直接行けるのは、下に挙げた3つの場所のうち1カ所のみだ。

クレスタの街

クレスタに行くと、孤児院の庭で1人の少女がモンスターに襲われている。スタンたちが駆けつけるよりも早く、王国の将軍の1人が助けに入るが、モンスターの攻撃を受けて負傷。スタンたちは将軍に加勢し、戦闘に突入する。敵はオーガ1体のみだ。



▲ルーティとしては孤児院が気になるだろう。

アルメイダの村

村の中は不気味に静まりかえっており、見たところ人は1人もいない。しばらくウロウロしていると、スタンたちは突然モンスターの襲撃を受ける。ここでも、戦う相手はオーガ1体。戦闘後に、王国の将軍たちが駆けつけ、城に戻るように伝えていく。



▲村人は全員、避難しているようだ。

ハーメンツの村

ここは打って変わって、モンスターだらけ。村の北で戦う将軍の所に行くまでに、7体（1体×7）ものオーガをすべて倒さなくてはならない。また、その直後に7体のオーガの援軍が現れ、合計14体ものオーガと戦うことになる。なかなかハードな展開だ。



▲経験値を稼ぐのには、最適かもしれないが…。





まんが／富山県 小薗まりさん

㉙ソーディアン研究所

◉ディムロスたちをパワーアップせよ



ソーディアン第2形態（パワーアップした状態）となったベルセリオスに対抗するため、スタンたちもアルメイダの北にあるソーディアン研究所を目指す。ここで、ディムロスたちも、第2形態へと進化させようというのだ。研究所は地下深くに埋もれており、そこにたどり着くまでには、灼熱の洞窟を抜けなくてはならない。ここでは、周囲が溶岩のためか炎属性の敵が数多く登場する。当然、ディムロスの攻撃は一切通用しないので気をつけよう。また、場所が場所だけに（？）強力なDISCが3つも手に入るほか、「RCロッド」もあるので、忘れずに取っておこう。なお、内部の仕掛けについては、下と右で攻略しているので、そちらを参照してほしい。



▲場所はアルメイダの北。ベルクラントからの攻撃で皮肉にも、入り口が開いたのだ。

反射板を操作して光りを正しい方向に

何やら怪しげな機械が並んだ部屋。下にある大きな機械を調べると、光線が射出されて、その前の機械に取り付けられた反射板で、反射する。この光を部屋の正面に向けて当ててやればいいのだが、そのためには、写真の4カ所の反射板を動かせばよい。うまくやれば、上に進めるようになるはずだ。





◀間違えてどれを動かしたかわからなくなったら、一旦外に出よう。

ここでもソーサラーリング

この洞窟には、何カ所か道が途切れた場所がある。よく見てみると、その近くには怪しげな柱が…。そう、ここでも「ソーサラーリング」が大活躍。その柱に向けて「リング」を撃てば、溶岩の中から足場が出てきて渡れるようになる。また、下で紹介している場所では、写真の順番に柱を撃てば、アイテムを回収しつつ渡ることができる。が、その途中にある丸い床に触れてしまうと、なぜかスタート地点（この部屋の）に戻されてしまうので、足元には十分注意して通路を渡るようにしよう。



◀まずは、この左下にある柱を撃って、「SW350350」のDISCをゲットしよう。



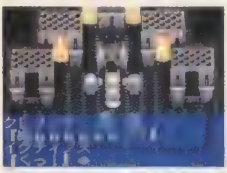
▶次に撃つのは、右下にあるこの柱。宝箱の中身は、「SP240 360」のDISC。



◀最後は、右上の柱を撃とう。この宝箱には、「ばくえんじごく」のDISCがある。

そしてソーディアンたちは大幅なパワーアップを果たす

たどり着いた研究所では、イクティノスの指示のもと、彼らのパワーアップ作業が開始。まばゆい閃光がソーディアンたちを包み、数秒後…。彼らは第2形態へと、進化した。とはいえ水を差すようであるが、実際データ的にパワーアップしたのは、斬り＋100、突き＋100だけ。この後、劇的に戦闘が楽になるということはないので、勘違いしないように。もっとも、このイベントは、シナリオ進行上必要なので、必ずこなしておかなくてはならない。



◀ソーディアンの進化は、彼らにかなりの苦痛を伴わせるようだ。



▲見た目は、特に変化はない。イベントの1つだと考えよう。



▲進化直後、スタンたちは、その感想を聞かせてくれる。

出現モンスターリスト

ガスクラウド

ガス状のモンスター。回転しながら攻撃してくるほかに、催眠効果のあるガスを吐き出すこともある。食らったら、「リカバー」などで対処しよう。

スケルトン

ハイデルベルグの地下に出現した物と同じ。剣による攻撃だけ（しかも現時点では弱い）なので、余裕で倒せる雑魚だろう。

スモッグ

宙に漂う煙。竜巻型になって突進してきたり、毒の霧を吐いてきたりと、なかなか要注意のモンスター。攻撃力がさほど高くないのが救いか。

フレイム

名前の通り、炎型のモンスター。少し離れた場所からでも攻撃が届く、リーチの長さを持つ。また、晶術ではない「ファイアーボール」も使う。

レイ

空中に浮かぶ火の玉。その名の通り、「レイ」の晶術を連発してくる。この術はかなりの広範囲に当たるので、ほかの敵と出現した場合は注意。

レッドローパー

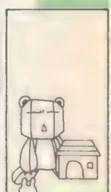
触手をウネウネさせる。動きは遅いが、リーチは意外とある。こちらのTPを吸い取ってしまう「パワードレイン」の攻撃には注意しよう。

レンズゴーレム

まるで力士のように、1度構えてから突進してくる。攻撃力はそれなりにあるが、スピードが遅めなので、それほど強敵ではないだろう。

ワイト

空中にふわふわ浮かぶ、胎児のような形の気味の悪いモンスター。「ブリザード」などの全体攻撃の晶術を使ってくるので、早めに倒そう。





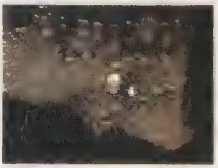
まんが／東京都　稲葉那智さん

トラッシュマウンテン

◉ガレキの中からベルセリウムを見つけ出せ

地上を覆う外壁を「集積レンズ砲」で撃ち抜き、そこから飛行竜で再び天上界へ突入！　という作戦を立てる地上軍。だが、飛行竜は現在故障中で、修理するためには幻の生体金属「ベルセリウム」が必要だという。スタンたちは、「もしかしたら」というクレメンテの言葉を信じて、トラッシュマウンテンを目指すことに。トラッシュマウンテンは、カルバレイスのジャンクランドにある。第1部では、入ろうとしても「危険だ」と、入れてもらえなかった、奥にあった洞窟だ。





▲◀かなり地下深くまで続く洞窟。ベルセリウムは宝箱ではなく、写真のような形をしているぞ。

◉集積レンズ砲の完成を待って…

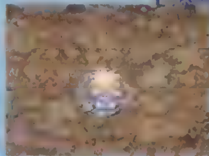
首尾よくベルセリウムを手に入れられたら、すぐに飛行竜にいる船員に渡そう。あとは、「集積レンズ砲」の完成を待って、再び天上界に行くだけだ。残念ながら今回の攻略は、ここで終わってしまうが、ここまで来ればもう一息。あとは、今までの経験を生かして、自分の手で運命を切り開き、勝利をつかんでほしい！



毒ガス注意！　必ず中和剤を買おう

トラッシュマウンテンが危険な洞窟といわれる理由がこの「毒ガス」。内部に充満しており、ガス状になっている部分を通ると、半歩ごとにHPに2％ほどのダメージを受ける。これを防ぐためには、外の道具屋で「ちゅうわざい」を買うこと。この中和剤を使用すれば、1個につき1分の間だけ、毒のダメージを受けなくてすむ。洞窟に入る前には、必ず買っていくように。なるべく多く、できれば最大の15個持っていくことが望ましい。





◀▲戦闘時やメニュー画面では、中和剤の持続時間はカウントダウンされない。考えごとをするときは、必ずメニュー画面を開こう。

床の穴は動かせる岩でふさごう

毒ガスの罠だけでもキツイのに、このトラッシュマウンテンには、もう1つスタンたちの行く手を阻むトラップがある。それが、この穴の開いた床の罠だ。一見通行不可能だが、実はその穴に岩をはめれば、上を通ることができるようになる。穴の近くには、必ず動かせる岩（背景として置いてある岩より、若干色が明るい）があるので、◎ボタン押し＋移動をして穴のところまで運べばOK。意外と見つけにくいかもしれないが、動かせる岩は必ず同じマップ内にある。



▲こんな感じで穴を岩で塞いでやれば、その上を通れるようになる。



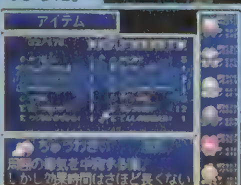
◀回り道ルートはないので、何とかするしかない

ヒビの入った壁を見逃すな！

トラッシュマウンテンの中には、よく見ると写真のように、ちょっとヒビの入った崩れかけのような壁がある。この壁に向かって◎ボタンを押すと、穴を開けて通り抜けができるようになる。その向こう側にはほとんどの場合は宝箱があり、それなりにオイシイ物もあるのだが…。右上の囲みをのように、制限時間付きの探索で、「壁の模様を見分けつつ進む」というのは、けっこう危険な行為。ルート的にも、アイテム回収とベルセリウム回収では違ってくるので、ベルセリウム回収後に（逆でもいいが）態勢を立て直してから、改めてアイテム回収をしに来たほうが賢い選択のようだ。







▲◀なかには見分けにくい壁（ヒビ）もある。目を皿のようにして探そう。もちろん、中和剤の効果時間には注意するように。

出現モンスターリスト

アースワーム
地面に穴を掘ったかと思えば、いきなりスタンたちの下から攻撃してくる奇襲型。何しろ体が小さいので、攻撃を当てるのもひと苦労だ。

スモッグ
ソーディアン研究所に引き続いて登場。弱点は風の属性攻撃なので、イクティノスや風系の晶術を使うのがいい。逆に地の属性攻撃は無効だ。

ゾンビ
動きは遅いが、カギ爪による攻撃や、麻痺の効果のあるゲロ(?)攻撃。挙げ句には自分の臓物をばらまく、必殺攻撃まで使ってくる。

ボーンナイト
剣による攻撃以外は一切してこないガイコツ。突き、斬りと使い分けてくるが、ほかの敵と比べると晶術を使わない分、楽勝だろう。

レイ
こちらも2度目の登場。恐いのは「レイ」だけなのだが、TPが192と1体が6回は唱えられる計算だ。TP切れを待つのは得策ではないだろう。

ワイト
ソーディアン研究所に続いて登場。アンデッドなので光の属性に弱い。レーザーブレイドなどがあれば、効果的にダメージを与えられるだろう。





まんが／福岡県　池田ハッピーさん

『TOD』お得な秘密情報大公開!

●第2部で、別れたサブキャラを仲間にするタイミング

【チェルシー】

第2部開始後ラディスロウが浮上すれば、ハイデルベルグ城で仲間にできる。ちなみに、レベルは別れたときのまま(恐らく1ケタ)なので実戦投入するときは注意。

【ジョニー】

居場所はモリュウ領のナンジャタウン。仲間にできる時期は、チェルシーと同じくラディスロウ浮上後だ。海竜を使って、アクアヴェイルに来よう。

【コングマン】

チェルシーたちと同じタイミングで仲間になるコングマン。相変わらず、ノイシュタットの闘技場でぶいぶい言わせているので、彼に勝てば仲間になってくれる。

【マリー】

ダリスが死亡しており、なおかつ「ダリスの剣」を取っていれば、ほかの3人と同じタイミングで仲間になる。それ以外の場合は、ベルクラント攻略以降にならないと仲間にはなってくれない。また、彼らのうち誰か2人を㉒の神殿へ連れて行くと、攻略が楽になるだろう。

●マリーの記憶イベント

上のマリーの仲間になるタイミングと、関係の深いイベントを紹介しよう。第1部、⑭～⑮の間にハイデルベルグのはるか南にあるサイリルの街を訪れると、マリーが記憶を取り戻すイベントが起こる。このあとに⑮で詰め所に捕まる一連のイベントを発生させると、ダリスが死なないままをシナリオは進行。また、詰め所の机の上の「ダリスの剣」もアイテムとして取れる。マリーの悲しむ顔を見るのも嫌だが、マリーをメインで使っている人は、このイベントを起こさない方が、無難であろう。

●最強のDISC「あおきりゅう」の入手方法

㉖で手に入る謎の「たまご」は、実はドラゴンの卵。これをリーネの村のリリスに預けると、育てたいというので、その後8回リリスの元を訪れれば、見事にふ化する。その赤ちゃんドラゴンに以下の4つのグルメな食べ物を食べさせれば、「あおきりゅう」の完成だ!

①【蟹蝦辛辛】

材料:くるまえび、ずわいがに、かにみそ、EGG

調理場所:バルック基金オフィス

②【女王甘甘】

材料:きょほう、アセロラ、イチゴ、スウィーティ、ドリアン、パイン、ブルーベリー、プルーン、マンゴスチン、メロン、モンキーバナナ、リンゴ

調理場所:セインガルド城・厨房

③【海の精のおくりもの】

材料:すずき、かつお、ししゃも、まるそうだ、にしん、たい、まぐろ、サンマ、ジャム、ベジタブル

調理場所:シデン領主宅・厨房

④【ビーストミートのポアレ】

材料:ビーストミート、クリーミーチーズ、イフリート、ロールパン

調理場所:サイリル・マリーの家

①～③は第2部開始後で海竜を手に入れた前後、④はマリーがダリスの死から立ち直ってからなら、材料さえ揃えば、各調理場所で作ってもらえる。

●「テイルズ オブ ファンタジア」クイズ

第2部開始後のアルメイダの村にいる、「～ファンタジア」の主人公2人。彼らから出されるクイズに35問以上正解すると、奥義「紅蓮剣」を、全問正解なら「チャネリング」が手に入る。ただし、1問でも間違えると、初めからやり直しだ。ここでは、その全解答を公開しよう。

0問=②、1問=①、2問=④、3問=③、4問=③、5問=④、6問=②、7問=②、8問=①、9問=③、10問=②、11問=①、12問=④、13問=③、14問=③、15問=④、16問=②、17問=①、18問=③、19問=④、20問=②、21問=②、22問=①、23問=④、24問=②、25問=③、26問=④、27問=①、28問=③、29問=④、30問=③、31問=①、32問=①、33問=③、34問=③、35問=①、36問=④、37問=①、38問=④、39問=②、40問=④、41問=②、42問=④、43問=①、44問=③、45問=②、46問=④、47問=③、48問=④、49問=③

※ここでは0問と書いているが、ゲーム中では、彼らの名前を答えることが、事実上の最初の問題となる。

●謎のダンジョン「ドルアーガの塔」

ゲーム中に手に入る3本の謎のロッド、「BCロッド」、「RCロッド」、「GCロッド」。うち「BCロッド」は、第1部で、ハーメンツ村のウォルトに渡した「ふるびたつえ」がルーンボトルで変化した物(第3部でウォルトの屋敷の2Fより入手可能)だが、この3本のロッドは隠しダンジョン「ドルアーガの塔」へ入るために重要なアイテムである。このダンジョンの中にいるモンスターは超強力で、ゲーム本編をクリアできるレベルのパーティでも苦戦を強いられることまちがいないほどの難度を誇る。興味を持った人は、3本のロッドを持ってルーティと初めて出会った場所へ行ってみよう。道が開けるはずだ。

●〝たね〟を育てて重要アイテムをゲットしよう

リーネの村にある畑で育てられる〝たね〟。うまく栽培すれば貴重なアイテムが手に入るが、その肥料の配合の仕方はけっこう複雑。その〝たね〟の育て方を紹介しよう。

エステマのたね:青→黄→白=ドルゲニアのたね、白→白→青=ラナケアルのたね

ラナケアルのたね:黄→青→黄=ペンペンのたね

ドルゲニアのたね:赤→黄→青/青→白→黄/黄→白→赤/白→青→赤=ペンペンのたね

ペンペンのたね:赤→黄→赤=オリオラのたね、青→青→青=チャラックのたね

オリオラのたね:赤→赤→黄=セボリー、黄→赤→青=プリティミトン、黄→赤→黄=ラベンダー、黄→青→白=しあわせぼうし、白→青→白=ベルベーヌ、白→白→白=エルヴンマント

チャラックのたね:赤→赤→赤/赤→赤→青/青→青→青/青→青→黄/青→黄→赤/青→白→白/黄→青→白/黄→黄→黄/白→白→白/白→赤→白=?JEWEL、赤→赤→白/赤→白→赤/青→赤→白/黄→赤→青/黄→白→青/白→黄→黄=きょだいかのみ、赤→青→黄=おうごんのたね、赤→黄→青=らいじんのさとり、赤→白→黄=チャネリング、青→赤→青=ふうじんのちから、青→白→赤/黄→白→白=テクニカルリング、黄→赤→白=くだけるちから、白→青→白=マム・ペイン、白→白→赤=もうふぶき、

夢の99HITはこう出そう!

ここでは究極のコンボ、99HITの一例を紹介しよう。まず、前振りとしてスタンにテクニカルリング、ルーティにクレメンテ(雷属性)を装備させて、ルーティがスタンの後ろに来るように隊列を組む。ターゲットは、ミックハイルにいるニードルシェル(雷属性)。ニードルシェルを一匹だけにしたら、命令を「おれにまかせろ」にする。その後、ルーティに「ブラッティローズ」を出させ、最後の1発が当たるときに、スタンの「空牙昇竜脚」で、持ち上げる。そしてまた、「ブラッティローズ」で攻撃…(以下くり返し)。

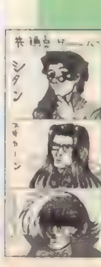




▲雷属性で回復させつつ攻撃するのがこの技のポイント。敵は死にたくても、死に切れない(苦笑)。

◀ソーディアン研究所のフレイムにディムロスを使えば、同様のことができるぞ。





まんが/神奈川県 ホワイトナナちゃんさん

チョコボの不思議なダンジョン

●発売日／97年12月23日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

村の発展の仕組みを徹底ガイド

村の発展は、大まかにいうと次の2つのパターンで促進される。1つはダンジョンで発生するイベントを消化すること。そしてもう1つは、各種アイテムの売買、合成などによって村の経済に影響を与えることである。

ちなみに前者の場合は、会話の内容が変化したり、これまで使えなかった施設やアイテムが使用可能になるケースが多い。一方後者の場合は、住人の増加(家の増加)、畑の敷地面積の増大、街灯が点るなどのように、村の外観に影響を与えるケースが多い。



◀チョコボがダンジョンから帰ってくると、村が立派になる。



村の最終状態MAP

これが最大まで発展した村。マップ上の番号は、下の村の発展が起こる場所を示している。なお、①は多数のため除く。

①■村内の家の増加

ゲームスタート時には家の数も少なく、村もさびしい感じ。ただ、この村も、チョコボがカミラママ、またはダンジョン内のジャニターのショップでアイテムを売り買いする(カウントされるのは売り買いしたアイテム数)と、だんだんと家が増えてくる。

②■村の街灯の設置&点灯

村にある建物のほとんどは、玄関の上や建物の脇などに街灯のスペースがある。これらの街灯を設置、点灯するには、カミラママのショップか、ダンジョン内のジャニターの店で、サンダーの本を売り続ければOK。カミラの家を皮切りに、10個売るごとに街灯が増加する。

③■泉の浄化とカエル

初めは濁った色をしている村の池だが、わき水のカードを売り続ければ次第に水の色が澄んでくる。また、トードカード&わき水のカードを売ることで、池にカエルが出現する。なお、水が澄むと、カミラの家の一番右側に置かれた鉢植えでの実とタネの成長が促進される。

④■風車の回転

カミラパパが耕す畑の隣にある風車小屋。この風車は、ゲーム開始当初は静止しているが、エアロの本を売り続けると、回転するようになる。ちなみに回転スピードは本を10冊売るごとに増加していく。高速で回転する風車はなかなか見物。

⑤■畑の耕地面積アップ

オープニングでカミラパパと出会う畑。この畑はショップにエアロの本を20冊以上(風車回転のため)、そしてブリンクカードを30枚以上売ることで敷地面積が広がる。ただし、畑を耕すカミラパパの存在が不可欠であるため、敷地が広がるのはセカンドダンジョン以降になる。

⑥■室内に冷蔵庫設置

ファンタジー世界のワリには、意外に近代的な生活を営む『チョコボ』の住人たち。なんと彼らは冷蔵庫まで使っている。コレはカミラママもしくはジャニターのショップにブリザドの本を売り続けることで出現する。ちなみに出現するのは村長とラスクの家のみである。

⑦■アイテムファイルの閲覧

チョコボがセカンドダンジョンの14階以降に達した時点でレーグラに話しかけると、アイテムファイルが参照可能になる。これはチョコボがダンジョンで入手したアイテムが種類別に記録される便利なノート。ただし、記録されるのは識別済みのアイテムのみである点に注意。

⑧■アイテム合成屋の開店とテレポボックス

ラスクの家のアイテム合成屋は、スタート時には開店休業中だ。ただ、ダンジョン内でクレールにアイテム合成の話を聞いたあとに、オイルカードを持って店に行くと営業可能になる。そしてその後にテレポカードを持って店に行くと、テレポボックスを作ってくれる。

⑨■テレポボックス再び

ダンジョンにいながらにしてアイテムを地上に送れるテレポボックス。通常は5個しか入手できないのだが、実はさらにもらう方法がある。それはダンジョンで3回以上気絶して、フクロにテレポボックスがない状態で、テレポカードを持ってラスクに会いに行くことだ。

⑩■病気の女の子を救え!

村の北側に最初に引っ越してくるチョコボの親子。この親子の望みは、病気の娘を治療すること。その治療に必要なのは、生命力を吸収するドレインの本だ。つまり、女の子を救いたければ、ドレインの本を売り続ければいいわけだ。ちなみに必要となる数は50冊とかなり多めだ。

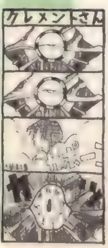
⑪■モーグリの困りごと

村の北側に引っ越してくるモーグリの住人。彼はタンスの裏に大事なものを落としてしまって困っている。彼の悩みを解決してやると、不思議な首輪がもらえるぞ!! ミニマムカードを21枚以上ショップに売り、ミニマムカードをフクロに入れた状態で話し掛ければOKだ。

⑫■冥界カードの使い道

比較的初期の段階で村に越してくるラクーンの住人。彼は少々変わり者らしく、自分の家の2階から1階に移動するのに、わざわざ冥界のカードを使う。別に階段を使えば済むことなのだが……。このイベントを見るためには、ショップに冥界のカードを31枚以上売ればOKだ。



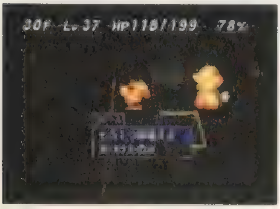


まんが／神奈川県 充晋Rさん

鉢植えシステムをうまく使おう!

チョコボがセカンドダンジョンの3階以降に進むと使用可能となる鉢植えシステム。入手が困難な実やタネを、自分の手で栽培できるだけに、使いようによってはかなり役立つシステムといえる。ちなみに通常入手できる鉢植えの数は最大で3つ。いずれもカミラの部屋に置いて栽培を行うのだが、置かれている場所によって成長スピードが異なる点に注意。一番左と真ん中の鉢は、ダンジョンを1階下りるごとに1段階成長する。しかし一番右の鉢の場合、村の池の透明度によって成長の仕方が変化するのだ。この鉢は、池の水が濁っている状態では5階下りるごとに1段階成長するが、透明度が上がるにつれて、必要な階数が少なくなり、最終的には2階下りるごとに1段階成長するようになる。くれぐれも収穫時期の見極めを間違えないように。

もう1つのポイントは、同じタネと薬を用いても、収穫する段階によって手に入るアイテムが異なる点。特に3段階目で収穫したい場合は、チェックをこまめに行うように。



▲鉢植えが入手できる場面は限られているので、なくしたりしないように注意!!

第1段階：芽
芽が出る。左と真ん中の鉢は、ダンジョンを下りただけでこの状態に。

第2段階：花
花が咲く。基本的に花の色や形はどんなタネを用いてもまったく同じ。

第3段階：実
実がなる。この時点から収穫が可能。最も気を使う段階といえる。

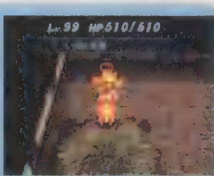
第4段階：熟した実
完全に熟した状態。これ以降は放置しても、収穫物に変化なし。

第3段階の実	ポーション	ハイポーション	エリクサー	解毒剤	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム止めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	デスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナッツ	お	お	ナ	お	ナ	ご	ラ	ナ	ナ	お	ご	ご	お	ナ	ご	お	お	ナ	ナ	お
ラサンの実	ラ	ラ	ナ	ラ	ナ	元	ご	ナ	ナ	ラ	ナ	ご	ラ	ナ	元	ラ	ラ	ナ	ナ	ラ
つかれる実	ラ	ラ	元	ラ	元	ラ	ラ	ご	ご	元	ご	ラ	元	元	ご	ラ	ラ	氷	風	元
おいしい実	ご	ご	ご	知	ご	知	知	ラ	ラ	ご	元	元	知	ラ	元	ご	ご	ラ	ラ	ご
ごちそうの実	元	元	元	す	元	す	す	ラ	ラ	元	知	知	す	ラ	知	元	元	ラ	ラ	元
くさった実	ナ	ナ	ご	ナ	ご	ナ	ナ	お	お	ご	お	ナ	ご	ご	お	ナ	ナ	火	雷	ご
いのちの実	す	す	消	す	消	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	消
失敗の実	ナ	ナ	雷	ナ	火	ナ	ナ	知	知	火	知	ナ	雷	雷	知	ナ	ナ	合	合	火
レベルアップの実	風	氷	合	風	合	風	氷	ラ	ラ	知	ラ	氷	知	知	ラ	氷	風	ラ	ラ	合
レベルダウンの実	ナ	ナ	す	ナ	す	ナ	ナ	知	知	す	知	ナ	す	す	知	ナ	ナ	い	い	す
知恵の実	元	元	氷	元	風	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	氷
すばやさの実	元	元	火	元	雷	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	火
火のタネ	氷	雷	雷	元	雷	元	雷	元	お	元	お	元	お	お	お	雷	氷	お	お	雷
氷のタネ	火	風	風	元	風	元	風	元	お	元	お	元	風	お	お	風	火	お	お	風
雷のタネ	風	火	火	元	火	元	火	元	お	元	お	元	元	お	お	火	風	お	お	火
風のタネ	雷	氷	氷	元	氷	元	氷	元	お	元	お	元	元	お	お	氷	雷	お	お	氷
消去のタネ	風	融	氷	元	風	元	融	融	元	お	元	元	お	お	元	融	融	元	元	氷
合体のタネ	風	消	氷	元	風	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	風	消	お	お	氷
融合のタネ	雷	合	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	雷	合	お	お	火
レベルのタネ	雷	消	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	消	消	元	元	火
元気の実	知	知	す	知	す	知	知	ナ	ナ	元	ナ	知	元	元	ナ	知	知	ナ	ナ	す
元気の無い実	ナ	ナ	元	ナ	元	ナ	ナ	ご	ご	元	ご	ナ	元	元	ご	ナ	ナ	合	合	元

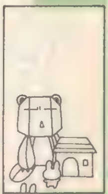
第4段階の実	ポーション	ハイポーション	エリクサー	解毒剤	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム止めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	デスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナッツ	ラ	ラ	お	ラ	お	元	ご	お	お	ラ	元	元	ラ	お	元	ラ	ラ	お	お	ラ
ラサンの実	ご	ご	お	ご	お	知	元	お	お	ご	お	元	ご	お	知	ご	ご	お	お	ご
つかれる実	お	お	す	お	す	お	お	元	元	す	元	お	す	す	元	お	お	風	氷	す
おいしい実	元	元	元	す	元	す	す	ご	ご	元	知	知	す	ご	知	元	元	ご	ご	元
ごちそうの実	知	知	知	い	知	い	い	お	お	知	す	す	い	お	す	知	知	お	お	知
くさった実	ラ	ラ	知	ラ	知	ラ	ラ	ご	ご	知	ご	ラ	知	知	ご	ラ	ラ	雷	火	知
いのちの実	雷	火	合	雷	合	火	雷	お	お	す	お	火	す	す	お	火	雷	お	お	合
失敗の実	ラ	ラ	い	ラ	い	ラ	ラ	す	す	い	す	ラ	い	い	す	ラ	ラ	消	消	い
レベルアップの実	い	い	融	い	融	い	い	お	お	す	お	い	す	す	お	い	い	お	お	融
レベルダウンの実	ラ	ラ	風	ラ	氷	ラ	ラ	す	す	氷	す	ラ	氷	風	す	ラ	ラ	消	消	風
知恵の実	す	す	風	す	氷	す	す	お	お	元	お	す	元	元	お	す	す	お	お	風
すばやさの実	知	知	雷	知	火	知	知	お	お	元	お	知	元	元	お	知	知	お	お	雷
火のタネ	合	氷	氷	い	氷	い	氷	い	ご	い	ご	い	ご	ご	ご	氷	合	ご	ご	氷
氷のタネ	合	火	火	い	火	い	火	い	ご	い	ご	い	火	ご	ご	火	合	ご	ご	火
雷のタネ	合	風	風	い	風	い	風	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	風	合	ご	ご	風
風のタネ	合	雷	雷	い	雷	い	雷	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	雷	合	ご	ご	雷
消去のタネ	氷	レ	風	い	氷	い	レ	レ	い	ご	い	い	ご	ご	い	レ	レ	い	い	風
合体のタネ	氷	融	風	い	氷	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	氷	融	ご	ご	風
融合のタネ	火	レ	雷	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	火	レ	ご	ご	雷
レベルのタネ	火	レ	雷	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	レ	レ	い	い	雷
元気の実	す	す	い	す	い	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	レ
元気の無い実	お	お	い	お	い	お	お	元	元	い	元	お	い	い	元	お	お	消	消	い

チェック&チェック 成長と合成に役立つ実&タネを育てよう!!

せっかく手間暇かけるのだから、鉢植えでは有益なアイテムを育てたい。オススメなのは、やはりチョコボを強化するすばやさの実と知恵の実、いのちの実、それに合成で役立つレベルのタネと融合のタネあたりだろう。栽培のポイントは、入手しやすいものから徐々に貴重なアイテムを作り出すこと。例えばショップで入手できるラサンの実と万能薬からおいしい実を作り、さらにこのおいしい実と解毒剤を使ってすばやさの実を作るといった具合だ。このように、いつでも入手できるアイテムを素材に、レアアイテムを量産するのが、賢い鉢植えシステムの利用法といえるだろう。



▲段階を経てレアモノを栽培。





まんが 滋賀県 ごちうりさん

※上の収穫の実の表中で、ナ…ナッツを、ラ…ラサンの実を、お…おいしい実を、ご…ごちそうの実を、い…いのちの実を、知…知恵の実を、す…すばやさの実を、火…火のタネを、氷…氷のタネを、雷…雷のタネを、風…風のタネを、消…消去のタネを、合…合体のタネを、融…融合のタネを、レ…レベルのタネを、元…元気の実を、それぞれ表す。

合成を制するものが『チョコボ』を制する!!

合成には大きく分けて3つのパターンが存在する。すなわち、比較的初期の段階から可能な、ツメとツメまたはクラとクラだけで行うシンプルな合成、そして、セカンドダンジョン7階以降で可能となる触媒を用いた3つのアイテムの合成。さらには、アイテムの種類を問わず、好きなものを組み合わせるリサイクルボックスによる合成だ。2アイテムの合成の場合は数値的な能力の足し算となるため、理解しやすいが、3アイテムの合成やリサイクルボックスには独特の法則が存在し、しかもこの合成でないと入手できないアイテムもある。『チョコボ』を極めるためには、これらの合成の仕組みをしっかりと把握し、使いこなしたい。



▲触媒の効果を理解するのが重要だ

ポイント1◉属性付加の法則を理解しよう

アイテムの中には、火、氷、雷、風の属性が付加された武器、防具が存在する。これら属性つき装備同士の合成や、火のタネなどの属性つきの触媒を用いた、属性つきのアイテムの合成の場合、属性の干渉が発生することがある。すなわち、火と氷などの相反する属性同士では、それぞれの属性が相殺し合って、属性が消滅してしまうのだ。例えばアイスクローをベースアイテム、鉄のツメ＋4を合成アイテム、火のタネを触媒として3アイテム合成を行ったとすると、氷と火の属性が相殺し合って属性が消滅。できあがるのは単なる鉄のツメ＋5になってしまうわけだ。このような相殺を避けるためには、融合のタネを使うのがポイント。例えば雷のクラと風のクラのように、相殺する属性を持つアイテムでも、融合のタネを用いれば、雷&風のように、互いの属性を共存させることが可能となる。つまり、融合のタネをうまく用いれば、火、氷、雷、風の4種類の属性をすべて備えた武器、防具を作ることもできるのだ。



▲火と風などの、互いに影響し合わない属性同士は、合体のタネの合成でも共存可能だ

ポイント2◉つけられる特殊能力は2つ!

アイテムの合成では、属性以外の合成アイテムに備わっている特殊能力も、ベースアイテムに付加することが可能となる。この場合は、融合もしくは合体のタネ、どちらを触媒として使用してもOKだ。例えば、カウンターメイルをベースアイテム、命のクラを合成アイテム、合体のタネを触媒として合成を行えば、攻撃を受けたときに一定の確率で反撃を行う（カウンターメイルの特殊能力）うえに、装備すると最大HPがクラのレベルに応じて増加する（命のクラの特殊能力）防具が作り出せる。ただしここで注意しなければならないのは、1つの武器、防具が持てる特殊能力は2つまでという点。つまり、合計で3種類以上の特殊能力を持つ武器の合成では、特殊能力の組み合わせに注意しなければならないのだ。ちなみに、ベースアイテムが1つの特殊能力を持ち、合成アイテムが2種類の特殊能力を持っている状態で合成を行うと、合成アイテムの特殊能力欄の下側に表示されている能力のみが付加される。



▲オーダークロー、アーククローなどの、同系統の特殊能力の場合は能力が合体される点にも注意

ポイント3◉消去のタネの上手な利用法

ポイント2で述べたように、1つのアイテムにつけられる特殊能力は最大で2種類までに限られている。そのため、一度2種類の特殊能力をつけてしまった武器や防具は、新たに便利な特殊能力を持ったアイテムを入手しても、それ以上の改良ができなくなってしまう。ただし、コレにはちゃんと抜け道が用意されている。それが消去のタネを用いた特殊能力の解除である。消去のタネを触媒として合成を行うと、ベースアイテムが最初から持っていた特殊能力以外はすべて消滅する。例えば、ダブルノッククローにがまんのツメの特殊能力を付加させた武器をベースアイテム、衰弱のツメを合成アイテム、消去のタネを触媒として合成を行うと、ベースアイテムが最初から備えていたダブルノッククローとしての特殊能力のみが残り、がまんのツメ、衰弱のツメの特殊能力は消滅するのだ。現在所持している武器の特殊能力に不満を感じ、新たな能力と替えたくなったときなどには、重宝する触媒といえる。



▲使用する前に、どの特殊能力が消えるのかをしっかりチェックしておくことが重要なポイント

ポイント4◉アイテムのレベルアップにはレベルのタネを!

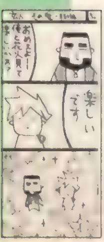
武器や防具の合成で、最も基本的なメリットといえるのがレベルの上昇だろう。レベルの上昇は単純な攻撃力や防御力ばかりでなく、モノによっては特殊能力にも影響を与える。さらにある種のアイテムでは、レベルを上昇させることによってまったく別のアイテムに〝変身〟するケースさえ存在するのだ。例えばいやしのツメを99までレベルアップさせると、リフレッシュクローに変身するといった具合だ。

さて、通常アイテムのレベルは単純な足し算によって上昇する。すなわち、〝完成したアイテムのレベル＝ベースアイテムのレベル＋合成アイテムのレベル〟となる。ただし、触媒にレベルのタネを用いた場合は、この数値が2倍になる。例えば、鉄のツメ＋10と木のツメ＋9をレベルのタネを使って合成すると、レベルは（10＋9）×2＝38となるわけだ。つまりレベルのタネは、アイテムのレベルの合計値がある程度高くなる段階で使用した方がお得ということ。



▲どのアイテムもレベルの上限は99であるため、合計が50以内で使用するのが効率がいい。





まんが 埼玉県 うにさん

※リサイクルボックスの有効な組み合わせ：すばやさの首輪＋レベルアップの実→スピードの首輪、読みとりの首輪＋レベルアップの実→早読みの首輪、ホタル火の首輪＋レベルアップの実→月明かりの首輪、石化剤＋かたい石→ガードの首輪、スタミナの首輪＋レベルのタネ→健康の首輪、回復の首輪＋手助けの薬→リカバリーの首輪、識別のカード＋目にいい薬→忘れない首輪、識別

ポイント5◉合成によるアイテムの変化

前にも触れたように、武器や防具の中には合成でないと入手できないアイテムも存在する。しかも、こういったアイテムのほとんどは、強力な特殊能力を備えたレアアイテムである。サードダンジョン以降で登場する強力なモンスターたちとの戦闘では、これらのアイテムの存在が非常に頼もしく感じられるはずだ。

そこで合成の項目の柱として、これらの強力なアイテムの合成法について触れておこう。主なポイントは次の2つである。すなわち、最高レベルへの成長による変身と、同種能力のアイテム同士の合体だ。アイテムの中にはレベルアップによって、より強力なアイテムに変身するタイプが存在するのはご存知の通り。また、攻撃できる方向が似ているアイテム同士なども、合成によってアイテムが変身する。下に合成でできるアイテムを列記したので参考に。



▲あるアイテムは、レベルをMAXにすると上位アイテムに変身する。

ナチュラルクロー　攻撃力:36

火、氷、雷、風の完全4属性を持つ武器。どの属性でもいいので属性を持ったアイテムをベースに、4属性すべてを付加させて作り出す。ポイントは相反する属性の合成に融合のタネを使うこと。一例を示すと、①フレイムクローとアイスクローを融合のタネを使って合成。②次にサンダークローとウィンドクローを融合のタネを使って合成。③前の2つで作ったアイテム同士を合体のタネを使って合成。④それに、なにか属性のついたツメを合体のタネで合成する、というもの。

パワークロー　攻撃力:45

大振りのツメ2つを合体のタネまたは融合のタネを触媒にした合成により作り出せる。攻撃力にボーナスが加算される反面、攻撃をミスする確率がやや高い。

スナッチクロー　攻撃力:99

アディションクローのレベルを最高値の99までアップさせると変身する。攻撃すると、空振りでも経験値が入り、その値はアディションクローの倍。

リフレッシュクロー　攻撃力:99

いやしのツメのレベルを最高値の99までアップさせるとできる。最高の攻撃力を持つうえ、攻撃を成功させると、チョコボのHPが回復する。

クロスクロー　攻撃力:28

オーダークロー2つを、合体のタネ、もしくは融合のタネを触媒に合成するとできる。前後左右の敵を同時に攻撃できる。モンスターに囲まれたときに重宝。

マルチプルクロー　攻撃力:38

オーダークローとアーククローを合体のタネ、もしくは融合のタネを触媒に合成する。斜め方向と前方の5方向の敵を同時に攻撃することが可能なツメ。

サークルクロー　攻撃力:28

マルチプルクローとオーダークローを合体のタネか融合のタネを触媒に合成する。全方向の敵を同時攻撃できる便利なツメ。この他のパターンでも合成可能。

チタンのツメ　攻撃力:99

チョコボ最強の攻撃力を誇るツメ。木のツメのレベルを99まで上げることによって変身する。合成のベースアイテムとしては最高。

ナチュラルメイル　防御力:30

火、氷、雷、風の4属性を持ったクラ。作り方はナチュラルクローとほぼ同じで、ツメの代わりにクラを使うだけ。売り値が高いので、ジャニターのショップで買ったアイテムで量産すると、大金持ちになれる。

ドラゴンメイル　防御力:74

かめのこうらのレベルを、最高値の99までアップさせると完成。防御力、特防御ともにトップクラスであることに加え、攻撃の成功率を高める効果を持つ。

チタンのクラ　防御力:99

こちらも最強の防御力を誇る、究極のクラ。作り方は木のクラのレベルを99に上げることによる、アイテムの変身。サードダンジョン時にはぜひ装備したい。

ポイント6◉リサイクルボックスでの合成

当初は何が生み出されるかはランダムで、宝くじ的な要素が強い合成だと思われていたリサイクルボックスによる合成だが、実は一部のアイテムに限っては、しっかりした法則性が存在することが判明してきた。その最たる例はやはり珠に関してだろう。魔法効果を引き出すアイテム群の中では、かなりレアな部類に属する珠だが、リサイクルボックスを用いれば、比較的入手しやすい低レベルな珠から、入手しにくい強力な効果を持つ珠を生み出すことが可能なのがうれしいところ。

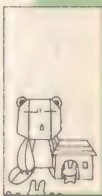
また、リサイクルボックスでは、これ以外にもトードの首輪とちっちゃな首輪から不思議な首輪が合成されたり、知恵の実とドクロで融合の実が合成されたりという法則性もある。ほかにもいろいろと組み合わせがあるが、有効と思われる組み合わせを欄外に記しているので、そちらを参照してほしい。役に立つはずだ。

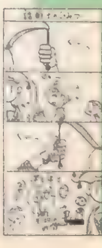


▲例えばこの場合だと、疲労のツメができるぞ。ほかにも手助けの薬を使うと…

プチメテオ+プチメテオ	メテオ
メテオ+メテオ	デス
クエイク+クエイク	グラビガ
バイオ+バイオ	バイオバースト
バイオバースト+バイオバースト	ホーリー
グラビカ+グラビカ	ホーリー
デジョン+デジョン	デジョンズ
デジョンズ+デジョンズ	デス

デス+デス	フレア
ホーリー+ホーリー	ウェイブ
フレア+フレア	ギガフレア
ギガフレア+ギガフレア	ラーフォス
ウェイブ+ウェイブ	アルテマ
アルテマ+アルテマ	フィラネス
ラーフォス+ラーフォス	フィラネス
フィラネス+フィラネス	ラーフォス





まんが／東京都　樹村Sさん

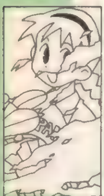
のカード+風のタネ→すばやさの首輪、塩水+ドレインの本→エリクサー、空のボトル+健康の首輪→いのちの実、ヘイストの薬+ドクロ→すばやさの実、識別のカード+ドクロ→知恵の実、すばやさの実+ドクロ→合体のタネ、いのちの実+ドクロ→消去のタネ、エリクサー+万能薬→元気の実、フィラネスの珠+ラーフォスの珠→レベルアップの実。

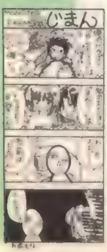
全215アイテム完全紹介!!

究極の武具であるチタンのツメ＆クラを含め、『チョコボ』で登場するすべてのアイテムを完全網羅!!　すべてをゲットしてチョコボマスターを目指そう。収集の際のポイントは、アイテムの中には単純にダンジョンを探索しているだけではゲットできないものがあるという点。例えばチタンのツメ＆クラは、木のツメ＆クラのレベルアップでしか入手できないし、究極の召喚魔法であるファラクの魔石は、ファラク以外の魔石すべてがフクロに入っていることに加え、プレイ時間が900分以上、サードダンジョンに50回以上入っているなどの条件を満たしていなければならない。ただ漫然とダンジョンを歩き回るのではなく、知恵を絞ってさまざまなことを試してみること。この試行錯誤の連続こそが、『チョコボ』を極めるための重要なステップとなる点を忘れないように。

	No.	アイテム名	攻・防	基本能力値					合成能力値					売り値	備考
				特	ツ	元	ミ	ク	特	ツ	元	ミ	ク		
ツメ	1	衰弱のツメ	0	5	−2	−4	−3	0	3	−2	−2	0	0	400	攻撃力が低下するツメ。役には立たない
	2	アディションクロー	2	4	−1	0	−1	0	2	−1	0	0	0	1040	攻撃するだけで経験値が多く入る
	3	いやしのツメ	2	4	−1	2	−1	−2	2	−1	−2	0	0	960	攻撃が成功するとチョコボのHPが回復する
	4	皮のツメ	3	0	−1	2	0	0	0	−1	1	0	0	80	皮製のツメ。軽量だが攻撃力も最低ランク
	5	木のツメ	6	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	120	木製のツメ。皮よりは若干強力
	6	鉄のツメ	9	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	240	鉄製のツメ。若干重いが攻撃力はまずまず
	7	軽いツメ	11	4	0	6	−3	0	2	−1	2	0	0	640	軽量で素早い攻撃が可能なツメ。
	8	ハガネのツメ	14	0	2	−2	−1	0	0	0	−1	0	0	560	鋼鉄製のツメ。序盤では優秀なツメ
	9	フレイムクロー	14	3	2	0	−1	0	2	0	0	0	0	480	火の属性を持つ。氷属性の敵に大ダメージ
	10	アイスクロー	14	3	2	0	−1	0	2	0	0	0	0	480	氷の属性を持つ。火属性の敵に大ダメージ
	11	サンダークロー	14	3	2	0	−1	0	2	0	0	0	0	480	雷の属性を持つ。風属性の敵に大ダメージ
	12	ウィンドクロー	14	3	2	0	−1	0	2	0	0	0	0	480	風の属性を持つ。雷属性の敵に大ダメージ
	13	トードのツメ	14	5	2	0	−2	0	3	0	0	0	0	1600	カエル状態でも通常と同じ攻撃力が発揮可能
	14	フローターキラー	15	1	3	0	2	2	1	1	0	0	0	400	浮遊タイプのモンスターに大ダメージ
	15	プラントキラー	15	1	3	0	2	2	1	1	0	0	0	400	植物タイプのモンスターに大ダメージ
	16	ポイズンキラー	15	1	3	0	2	2	1	1	0	0	0	400	毒タイプのモンスターに大ダメージ
	17	ドラゴンキラー	15	1	3	0	2	2	1	1	0	0	0	400	竜タイプのモンスターに大ダメージ
	18	ジャイアントキラー	15	1	3	0	2	2	1	1	0	0	0	400	巨人タイプのモンスターに大ダメージ
	19	アンデッドキラー	15	1	3	0	2	2	1	1	0	0	0	400	死者タイプのモンスターに大ダメージ
	20	毒のツメ	15	3	3	0	−1	0	2	1	0	0	0	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にする
	21	疲労のツメ	15	3	3	0	−1	0	2	1	0	0	0	640	攻撃成功時に、たまに敵を疲労状態にする
	22	眠りのツメ	15	3	3	0	−1	0	2	1	0	0	0	640	攻撃成功時に、たまに敵を睡眠状態にする
	23	混乱のツメ	15	3	3	0	−1	0	2	1	0	0	0	640	攻撃成功時に、たまに敵を混乱状態にする
	24	石化のツメ	15	3	3	0	−1	0	2	1	0	0	0	640	攻撃成功時に、たまに敵を石化状態にする
	25	クリティカルクロー	18	2	4	0	0	8	1	1	0	0	2	720	通常よりクリティカルが出やすくなる
	26	大振りのツメ	20	2	16	−2	8	3	1	8	−1	2	0	400	攻撃力は高いが、ATBバーが長くなる
	27	レベル3デスのツメ	20	3	4	−2	0	−2	2	1	0	0	0	640	攻撃成功時に、たまにレベルが3の倍数の敵を即死に
	28	レベル4デスのツメ	20	3	4	−2	0	−2	2	1	0	0	0	640	攻撃成功時に、たまにレベルが4の倍数の敵を即死に
	29	ヒットバッククロー	20	2	4	0	−1	0	1	1	0	0	0	880	攻撃成功時に、敵を1マス分後退させる
	30	ダブルノッククロー	23	2	4	0	5	−5	1	1	0	1	−1	960	一度の攻撃で2回の連続攻撃が可能になる
	31	オーダークロー	28	2	5	0	0	0	1	1	0	0	0	960	前後にいる敵を同時攻撃できる
	32	アーククロー	28	2	5	0	0	0	1	1	0	0	0	1120	正面と斜め前の3方向の敵を同時攻撃可能
	33	クロスクロー★	28	2	5	0	0	0	1	1	0	0	0	1440	前後左右にいる敵を同時攻撃できる
	34	サークルクロー★	28	2	5	0	0	0	1	1	−1	0	0	1280	周囲8方向すべてが攻撃できる
	35	不動のツメ	30	3	5	0	2	3	2	1	0	0	0	720	最初からATBバーが半分溜まった状態に
	36	ミスリルクロー	30	0	5	2	−1	0	0	1	0	0	0	800	ミスリル銀でできている上等なツメ
	37	よくばりのツメ	30	2	5	−1	−1	0	1	1	0	0	0	320	持ち物が少ないほど攻撃力が上昇する
	38	もろはのツメ	30	3	5	0	−3	−5	2	1	−1	0	−1	720	敵に与えるダメージの1 3が自分に跳ね返る
	39	がまんのツメ	33	2	6	0	−1	0	1	2	0	0	0	400	HPが減ると攻撃力が上昇する
	40	キャンセルクロー	35	3	6	−3	0	−5	2	2	0	0	−1	960	攻撃成功時に、相手のATBバーを0に
	41	ナチュラルクロー★	36	6	6	1	−1	0	3	2	1	0	0	28500	火、氷、風、雷の4属性が付加されたツメ
	42	マルチプルクロー★	38	3	6	0	0	0	2	2	0	0	0	1760	前方とナナメ4方向の5方向を攻撃可能

※アイテム名に、★がついているものは合成でしか作られないアイテムであることを、●はサードダンジョン77Fのスロットでしか手に入らないアイテムであることを示す。





まんが／滋賀県　ごちうりさん

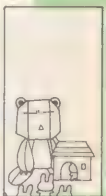
表の見方・1

項目名のNo.はアイテムファイルのNo.を、攻・防は、ツメのときは攻撃力を、クラの場合は防御力を表す。また、基本能力値・合成能力値ともに、特…特防御（魔法系攻撃に対する防御力）、ツ…ツメATB修正値（ツメでの攻撃時のアイテムごとのATBバー修正度合い。小さいほど優秀）、元…元気減少歩数修正値（何歩歩くと元気が1減るかを表す

	No.	アイテム名	攻・防	基本能力値 特	ツ	元	ミ	ク	合成能力値 特	ツ	元	ミ	ク	売り値	備考
ツメ	43	シャトークロー	39	4	7	0	−1	0	2	2	0	0	0	640	ツメのレベルがチョコボと同レベルに
	44	パワークロー★	45	3	8	−3	−1	5	2	2	−1	0	1	1120	攻撃力が上昇する分、攻撃をミスしやすくなる
	45	ラッキークロー●	48	3	8	2	−1	3	2	2	1	0	0	720	攻撃時に敵からアイテムを奪う確率アップ
	46	ジェノサイダー	48	4	8	0	0	0	2	2	0	0	0	880	使えば使うほどレベルアップする
	47	王者のツメ	50	0	8	0	−3	0	0	2	0	0	0	1040	高貴な雰囲気を持った、攻撃力の高いツメ
	48	ギルのツメ	50	5	8	0	3	0	3	2	0	0	0	560	攻撃成功時に、たまに倒した敵がお金を落とす
	49	ならびのツメ	52	4	9	0	−1	0	2	3	0	0	0	480	HPの数字が全部同じだと攻撃力が上昇する
	50	クリスタルのツメ	65	1	11	3	0	0	1	3	0	0	0	1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったツメ
	51	源氏のツメ	90	6	12	0	−6	3	3	4	0	−1	0	800	「FF」シリーズおなじみのアイテム
	52	スナッチクロー★	99	4	−1	0	−1	0	2	5	0	0	0	800	攻撃するだけで経験値がより多く入る
	53	リフレッシュクロー★	99	4	−1	2	−1	−2	2	5	−2	0	0	1040	攻撃が成功するとHPが回復する
	54	チタンのツメ★	99	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	最強の性能を誇る、究極のツメ
クラ	1	衰弱のクラ	0	5	−3	−6	−2	0	5	−1	−2	0	0	400	防御力が低下するクラ。役には立たない
	2	皮のクラ	3	0	0	3	0	−5	0	−1	1	0	−1	80	皮製のクラ。軽量だが防御力も最低ランク
	3	木のクラ	6	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	120	木製のクラ。皮よりは若干強靭
	4	鉄のクラ	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	240	鉄製のクラ。若干重いが攻撃力はまずまず
	5	炎のクラ	14	10	−1	−2	−1	0	3	0	0	0	0	480	火の属性を持つ。氷属性の敵の攻撃を軽減
	6	氷のクラ	14	10	−1	−2	−1	0	3	0	0	0	0	480	氷の属性を持つ。火属性の敵の攻撃を軽減
	7	雷のクラ	14	10	−1	−2	−1	0	3	0	0	0	0	480	雷の属性を持つ。風属性の敵の攻撃を軽減
	8	風のクラ	14	10	−1	−2	−1	0	3	0	0	0	0	480	風の属性を持つ。雷属性の敵の攻撃を軽減
	9	毒よけのクラ	14	6	1	−1	−2	0	3	0	0	0	0	640	毒を受けにくくするクラ
	10	混乱よけのクラ	14	6	1	−1	−2	0	3	0	0	0	0	640	混乱状態になりにくくするクラ
	11	眠りよけのクラ	14	6	1	−1	−2	0	3	0	0	0	0	640	睡眠状態になりにくくするクラ
	12	スロウよけのクラ	13	6	1	−1	−2	0	3	0	0	0	0	640	スロウ状態になりにくくするクラ
	13	命のクラ	14	6	1	5	0	0	3	0	2	0	0	1520	装備するとHPの最大値を上昇させるクラ
	14	ハガネのクラ	14	0	0	−1	0	0	0	0	−1	0	0	560	鋼鉄製のクラ。序盤では上等な部類
	15	ラフメイル	14	3	1	−1	0	0	2	0	0	0	0	640	大型モンスターの攻撃を軽減するクラ
	16	沈黙よけのクラ	16	6	1	−1	−2	0	3	0	0	0	0	640	沈黙状態になりにくくするクラ
	17	疲労よけのクラ	16	6	1	−1	−2	0	3	0	0	0	0	640	疲労を受けにくくするクラ
	18	しのびのクラ	17	3	−2	2	0	0	1	0	1	0	0	640	トラップを回避しやすくなるクラ
	19	オニオンのクラ	18	12	0	−2	0	0	5	0	0	0	0	800	オニオンなどの怪音波攻撃を防ぐクラ
	20	ボムのクラ	20	9	2	−1	0	0	3	0	0	0	0	640	爆発ダメージを軽減するクラ
	21	かめのコウラ	10	12	8	−1	0	0	2	2	−1	0	0	1200	防御力が上昇する分、ツメのATBバーが長くなる
	22	しんきろうのクラ	20	6	0	−2	−3	0	3	0	0	0	0	800	幻の力で敵の攻撃ミスを誘うクラ
	23	よくばりのクラ	18	4	0	−1	0	0	2	0	0	0	0	320	持ち物が少ないほど防御力が上昇するクラ
	24	消臭のクラ	24	6	0	−3	0	0	3	0	0	0	0	640	モルボルなどの息の攻撃を防ぐクラ
	25	運だめしのクラ	21	3	0	−4	0	0	2	0	0	0	0	400	攻撃のダメージを、ランダムに増減するクラ
	26	ミスリルメイル	26	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	800	ミスリル銀で作られた上等なクラ
	27	ライトメイル	24	4	0	3	0	0	1	−1	1	0	0	960	軽量な素材で作られた元気が減りにくいクラ
	28	ナチュラルメイル★	30	25	−2	2	−1	0	6	0	1	0	0	8500	火、氷、雷、風の属性を兼ね備えたクラ
	29	王者のクラ	36	0	0	−2	−3	0	0	0	0	0	0	1040	高貴な雰囲気を持つ強靭なクラ
	30	アミュレットメイル	40	12	−2	2	−1	0	5	0	0	0	0	960	未識別アイテムの呪いを解除する
	31	ドラゴンメイル★	74	15	−2	−	1	−1	0	3	−1	−1	0	1440	強力な防御力を誇るクラ
	32	クリスタルメイル	52	3	0	1	0	0	2	0	1	0	0	1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったクラ
	33	物入りのクラ	44	5	0	−1	0	0	2	0	−2	0	0	400	ダメージを減らす分、ギルを代わりに減らす
	34	カウンターメイル●	50	9	2	−2	0	0	3	0	−1	0	0	1440	相手の攻撃に対し、一定確率で反撃
	35	源氏のクラ	66	20	−5	0	−4	0	8	−1	0	−1	0	800	防御、特防御ともに最強レベルのクラ
	36	チタンのクラ★	99	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	最も高い性能を持った究極のクラ

表の見方・2

数値のアイテムごとの修正の度合い）、ミ…攻撃ミス確率（ツメ攻撃時の失敗する確率）、ク…クリティカルヒット率値をそれぞれ表し、基本能力値はそのアイテムを装備したときの各数値を表し、合成能力値は各アイテムを合成するときに、合成アイテムの合成能力値の1/4が、ベースアイテムの基本能力値に加算されることを表す。



伝説の　樹の下で

まんが／三重県　田中将司さん

	No.	アイテム名	売り値	発	備考
首輪	1	カラスの首輪	100		カラス細工のきれいな装飾品
	2	ルビーの首輪	200		ルビー細工のきれいな装飾品
	3	ダイヤの首輪	800		ダイヤで作られたきれいな装飾品
	4	すばやさの首輪	300		キックのATBバーが2短くなる首輪
	5	スピードの首輪	600		キックのATBバーが4短くなる首輪
	6	のんびりの首輪	300		キックのATBバーが3長くなる首輪
	7	読みとりの首輪	300		本を読むスピードが速くなる首輪
	8	早読みの首輪	600		本を読むスピードがさらに速くなる首輪
	9	ゆっくり読む首輪	300		本を読むスピードがかなり遅くなる首輪
	10	ホタル火の首輪	600		まわりがちょっぴり明るく見える首輪
	11	月あかりの首輪	900		ホタル火より広い範囲が明るくなる首輪
	12	カートの首輪	800		アイテムを盗まれる確率が下がる首輪
	13	スタミナの首輪	800		元気が減りにくくなる首輪
	14	健康の首輪	900		元気がまったく減らなくなる首輪
	15	肩こりの首輪	200		元気が減りやすくなる首輪
	16	回復の首輪	1200		HPの回復が速くなる首輪
	17	リカバリーの首輪	1500		HPの回復がより速くなる首輪
	18	不幸の首輪	1000		HPの回復がかなり遅くなる首輪
	19	忘れない首輪	500		トラップにかかってもマップを忘れなくなる首輪
	20	トードの首輪	2000		装備しているとカエル状態が続く首輪
	21	ちっちゃな首輪	1800		装備していると小さくなった状態が続く首輪
	22	不思議な首輪	3800		装備しているとカエル&小さくなった状態が続く首輪
	23	からぶりの首輪	150		ツメでの攻撃時のミスが多くなる首輪
本	1	ファイアの本	200		火の力で敵にダメージを与える
	2	ブリザドの本	200	●	氷の力で敵にダメージを与える。「室内に冷蔵庫設置」に関係
	3	サンダーの本	200	●	雷の力で敵にダメージを与える。「村の街灯の設置&点灯」に関係
	4	エアロの本	200	●	風の力で敵にダメージを与える。「風車の回転」に関係
	5	ディムの本	200		地下からのパワーで敵にダメージを与える
	6	シャインの本	200		聖なる光のパワーで敵にダメージを与える
	7	ドレインの本	200	●	敵からHPを奪い取り、自分のものとする。「病気の女の子を救え!」に関係
魔石	1	イフリートの魔石	150		地獄の炎で敵を焼き尽くす
	2	シヴァの魔石	200		絶対零度の冷気で敵を凍りつかせる
	3	ラムウの魔石	280		強烈な雷で敵にダメージを与える
	4	ユニコーンの魔石	100		HP・状態異常を回復する
	5	フェニックスの魔石	400		気絶時にHP・元気・状態異常を全回復。または敵に火のダメージ
	6	カーバンクルの魔石	360		状態異常を無効にし、経験値・ギルを2倍に
	7	タイタンの魔石	400		すべてのタイプの敵にダメージを与える
	8	オーディーンの魔石	600		敵を一撃で倒すか、ダメージを与える
	9	リヴァイアサンの魔石	700		巨大な津波で敵を攻撃
	10	バハムートの魔石	800		超々高熱ブレスで敵を焼き尽くす
	11	テュポーンの魔石	700		天からの使者テュポーンが敵にダメージを与える
	12	ファラクの魔石	900		火、氷、雷、風、光、闇の属性の攻撃をする
珠	1	プチメテオの珠	800		小さな流星雨を降らせる攻撃アイテム
	2	メテオの珠	1500		巨大隕石を降らせる攻撃アイテム
	3	クエイクの珠	1000		地震を引き起こして敵にダメージを与える
	4	バイオの珠	500		敵に猛毒でダメージを与える
	5	バイオバーストの珠	1000		広範囲の敵に猛毒でダメージを与える
	6	グラビガの珠	800		重力の力で敵にダメージを与える
	7	デジョンの珠	1000		敵を異次元に引き込む
	8	デジョンズの珠	1200		広範囲の敵を異次元に引き込む
	9	デスの珠	1000		一瞬にして敵を倒す
	10	ホーリーの珠	1200		聖なる力で敵にダメージを与える
	11	フレアの珠	1000		高熱で敵にダメージを与える
	12	ギガフレアの珠	1200		超強力な熱で敵にダメージを与える
	13	ウェイブの珠	800		波の力で敵にダメージを与える
	14	アルテマの球	1500		攻撃魔法アルテマを封じ込めた攻撃アイテム
	15	ラーフォスの珠	1000		チョコボが倒れ、星が割れ、敵にダメージを与える
	16	フィラネスの珠	1500		すべてを飲み込む黒い物体がダメージを与える
カード	1	識別のカード	300		所持している正体不明アイテム1つを識別する
	2	確信のカード	900		所持している正体不明アイテムをすべて識別する
	3	マップカード	300		今いるフロアを完全にマッピングする
	4	オイルカード	600	●	ツメやクラをコーティングして錆びから守る。「合成屋の開店とテレポボックス」に関係

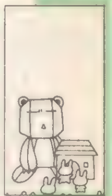




まんが　兵庫県　けんちんぢるさん

表の見方・3
表のNo.はアイテムファイルのNo.を、発に●のあるアイテムは村の発展(P.62参照)に関係のあるアイテムであることを表します。

カード	5	テレポカード	450	●	使うとダンジョン脱出。「合成屋の開店とテレポボックス」「テレポボックス再び」に関係
	6	わき水のカード	600	●	枯れた泉に再び水がわく。「泉の浄化とカエル」に関係
	7	スリプルカード	300		使うと眠ってしまう
	8	コンフュカード	300		使うと混乱してしまう
	9	冥界のカード	450	●	使うと死神が出現し、1F下に連れて行かれる。「冥界カードの使い道」に関係
	10	トードカード	600	●	使うとカエル状態になる。「泉の浄化とカエル」に関係
	11	ミニマムカード	600	●	使うと小さくなった状態になる。「モーグリの困りごと」に関係
	12	ブリンクカード	300	●	使うと分身が現れ、敵の攻撃を失敗させる。「畑の耕地面積アップ」に関係
薬	1	空のボトル	10		薬を飲んだ後の空のボトル
	2	ポーション	50		HPを50回復できる緑色の薬
	3	ハイポーション	200		HPを100回復できる緑色の薬
	4	エリクサー	700		HPも元気も完全に回復できる緑色の薬
	5	塩水	25		ロックガーター系の敵を一撃で倒す赤色の薬
	6	ボム止めの薬	50		ボム、グレネイドに蹴りつけると自爆しなくなる赤色の薬
	7	目にいい薬	100		飲むと一定時間トラップが見えるようになる青色の薬
	8	デスペルの薬	150		飲むと呪われた装備がはずれる青色の薬
	9	透明薬	100		飲むと一定時間透明状態になる緑色の薬
	10	石化剤	100		飲むと一定時間石になる赤色の薬
	11	スロウの薬	50		飲むと一定時間ATBバーが長くなる赤色の薬
	12	ヘイストの薬	50		飲むと一定時間ATBバーが短くなる赤色の薬
	13	サイレスの薬	75		飲むと一定時間本が読めなくなる青色の薬
	14	毒薬	100		飲むと一定時間毒状態になる赤色の薬
	15	解毒剤	50		飲むと毒を治すことができる緑色の薬
	16	万能薬	300		飲むと状態異常が直り、HPが50回復する緑色の薬
	17	爆発薬	50		飲むと自分の周りだけダメージを受ける緑色の薬
	18	ダメージ薬	100		飲むとHPの50%のダメージを受ける緑色の薬
	19	手助けの薬	1000		飲むとATBバーが半分溜まった状態になる青色の薬
	20	足かせの薬	1000		飲むとATBバーが半分しか溜まらなくなる青色の薬
	21	忘れんぼうの薬	100		飲むと識別アイテムをすべて未識別状態にする青色の薬
実とタネ	1	レベルアップの実	750		食べるとチョコボのレベルが1アップする
	2	レベルダウンの実	150		食べるとチョコボのレベルが1ダウンする
	3	おいしい実	180		食べるとHPと元気が10ずつ回復する
	4	ごちそうの実	330		食べるとHPと元気が30ずつ回復する
	5	くさった実	30		食べるとHPが10減少。ただし元気は10回復する
	6	いのちの実	450		食べるとチョコボの最大HPが1～5増加する
	7	失敗の実	150		食べるとチョコボの最大HPが1～5減少する
	8	ナッツ	150		食べると元気が50回復する実
	9	ラサンの実	300		食べると元気が100回復する実
	10	つかれる実	150		食べると元気が30減少する実
	11	元気の実	300		元気の最大量を10増加させる実
	12	元気の無い実	150		元気の最大量を10減少させる実
	13	すばやさの実	1200		ツメ攻撃のATBバーを1短くする
	14	知恵の実	1200		選択した本のATBバーを1短くする
	15	火のタネ	450		火属性のタネ
	16	氷のタネ	450		氷属性のタネ
	17	雷のタネ	450		雷属性のタネ
	18	風のタネ	450		風属性のタネ
	19	消去のタネ	750		合成時に能力を消し去るタネ
	20	合体のタネ	1350		合成時に能力をつけられるタネ
	21	融合のタネ	1350		合成時に能力を融合させられるタネ
	22	レベルのタネ	600		合成時にレベルを増加させるタネ
その他	1	ツヤ出しクリーム	500		選択したツメ、クラのレベルを1アップする
	2	つや消しクリーム	500		選択したツメ、クラのレベルを1ダウンする
	3	不思議なしおり	1000		選択した本のレベルを1アップする
	4	ドクロ	250		食べるとHPに50ダメージを受ける
	5	石	2		蹴り専用アイテム。装備可能
	6	かたい石	3		石より攻撃力のある蹴り専用アイテム
	7	ワープストーン	250		敵をその部屋の外に飛ばすことができる
	8	シーフのカギ	1000		カギのかかった宝箱を開ける
	9	ハムホイッスル	500		ドルがタンスの中のアイテムを1つ持ってきてくれる
	10	テレポボックス	1000		アイテムを1つアトラのタンスに移動できる
	11	鉢植え	1000		カミラに渡すと"鉢植えシステム"が実行可能に
	12	ギル	—		この世界の通貨





まんが・岡山県 水鶏さん

グランツーリスモ

●発売日／97年12月23日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／MC(5ブロック)、NC、AC(DS対応)

『GT』を本気で楽しむためのテクニック&データ集

ライセンス取得講座

◉B級から国際A級ライセンスまですべての試験を完全解説

ここで紹介しているテクニックは「電撃プレイステーションD6」にリプレイデータとして収録されているプレイがもとになっている。「D6」を持っている人は、そのリプレイを見ながら読んでもらうとわかりやすいだろう。シフトはMTを使って攻略しているが、ATでもすべての試験でオール金を取ることは可能だ。

B LICENCE

B級ライセンス

◉初歩的なテクニックを学ぼう

「GT」は、車の駆動方式によって、挙動が異なるので、同じような試験でもその内容は大きく異なる。もちろん、馬力の違いでも違ってくるぞ。試験内容が同じB4とB5を例にしてみよう。B4はハンドルを切るタイミングが遅めでグリップ走行も可能。でもB5はB4よりも早めのハンドル操作と、ドリフトが要求される。



▶B4は、2つ目の看板をすぎたらブレーキングし、このあたりでハンドルを左に切ろう。

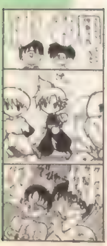


◀B5でのハンドルを切るタイミングは、2つ目の看板が目安。この看板を少し過ぎたあたりで切り始めるといいだろう。

試験	名称	規定タイム	解説
B-1	発進と停止(1)	金：34:750 銀：35:200 銅：36:000	アクセル全開でスタートし、タコメーターが6500回転になったらシフトアップしていき、4速まで上げる。そしてタイムが31秒5ぐらいでアクセルを離し、フルブレーキングしよう。この試験は銅はもちろん、金も簡単に取れるはずだ。ブレーキング時にシフトダウンも併用すると、さらにタイムを短縮できる。
B-2	発進と停止(2)	金：26:400 銀：26:700 銅：27:000	タコメーターが6500回転ぐらいでシフトアップし、4速まで上げる。そしてタイムが22秒3（900mの看板が目安）ぐらいになったら、ブレーキとシフトダウンを同時に押す。その後は5500回転ぐらいで順次、シフトを下げていこう。この試験も銅はもちろん、金も簡単に狙える。シフトダウンのタイミングさえ気を付ければいい。
B-3	コーナリングの基礎1	金：28:150 銀：28:500 銅：29:000	シフトは3速まで上げておき、右端の縁石に乗り上げるくらいに右に寄っておく。そして3つ目の看板の少し手前でアクセルを離し、その看板の真横に来たらハンドルを左に切り、あとはアクセルワークでイン→アウトと抜けていこう。コーナーワークの際には、タイヤを鳴らさないよう、ムリなハンドル操作をしないこと。
B-4	コーナリングの基礎2	金：24:800 銀：25:500 銅：26:000	B3と同様に3速まで上げ、右端に寄っておく。もちろん右のタイヤを縁石に乗り上げるぐらいに寄っておくこと。そして、2つ目の看板を過ぎたらブレーキングし、3つ目の看板の真横でブレーキを離し、同時に左にハンドルを切っていく。あとはアクセルワークでコーナーをなるべく100km/h以上で曲がっていく。
B-5	コーナリングの基礎3	金：23:650 銀：24:300 銅：25:000	B3、B4同様に、3速までシフトアップし、右端の縁石部分まで寄っておくことが基本。そして2つ目の看板の真横に来たらアクセルを離し、左にハンドルを切りながらブレーキングして後輪をスライドさせる。90km/h以上でコーナーを曲がり、あとは加速して抜けていこう。コーナーで減速しすぎないようにすること。
B-6	複合コーナー基礎1	金：26:350 銀：27:000 銅：28:000	まず最初の直線は緩やかに左端に移動しておく。急激に左に寄ると、スピードが乗らないので注意しよう。そして縁石の最後で右にハンドルを切り、ゆっくりと右コーナーのインを突く（早めにインを突くとアウトにふくらんでしまう）。そのあとは、右側の縁石の最後寸前で左に切り返し、加速して抜けていこう。
B-7	複合コーナー基礎2	金：25:750 銀：26:300 銅：27:000	基本的にはB6と同じだが、ハンドルを切るタイミングは少し早めとなる。意識的に早めを心がけてハンドルを切っていこう。また、コーナリング時には少しアクセルワークが必要。ポンポンという感じでアクセルを離すといい。なお、リプレイシアターにはライセンスのリプレイがいくつか収録されているので参考にしよう。
B-8	B級ライセンス取得試験	金：1:19:500 銀：1:20:500 銅：1:22:000	最初のコーナーはインベタ。コーナーを抜けたら、右に寄っておく。そして次のコーナーは、アクセル全開のままアウトインアウトでクリアしていく。その後の右→左の複合コーナーは、120km/h前後まで速度を落とし、B6の応用で抜ければいい。B級最後の試験ということで、それまでの試験内容を応用すれば簡単にクリアできる。

（規定タイム）





まんが／福岡県 黒猫幽紀さん

A LICENCE

A級ライセンス

◉「GT」に不可欠な応用テクニックを学ぼう

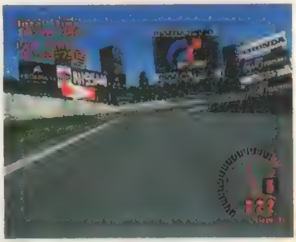
普通に合格するだけならそれほどでもないが、金を狙うとなると、どの試験もかなりの難易度となる。とくにA1はB3～B5を総合したコーナリングテクニックが要求され、単純な試験だと思うと痛い目を見るはずだ。A1はB5よりもブレーキを長く押し、ドリフト時間（この間はアウトインアウト）も長くとって車体をさらに内側に向かせなければならない。ただ、ここで練習したことは国際A級の試験でも応用できることを覚えておこう（と言ってもB～A級をあっさりクリアしてしまうと忘れてしまうことが多い）。また必須テクニックとして、フルブレーキング時には横すべりしないように車体を安定させておくことも鉄則。車体が不安定なままブレーキングすると、車体が向いている方向にすべってしまうのだ。グランバレーの砂場のコーナー前などは、フルブレーキングすることになるので、スピンしないようにブレーキングポイントの前には車体を安定させておくように心がけよう。

▼特殊な試験であるA7は、サイドブレーキを使わなくてもいい。ブレーキだけでも合格はもちろん、金を取ることも可能だ。



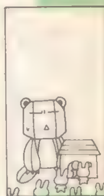
▲ドリフト中でもアウトインアウトになるように、コーナーをクリアしていく。





▶ここでフルブレーキングする場合は、ハンドルをまっすぐにしないとすべってしまう。

A-1	実戦コーナリング(1)	規定タイム 金：32:400 銀：33:000 銅：34:000	まず最初のコーナーは、左側の縁石に乗り上げ、アクセル全開でクリアしていく。そして重要なのは2つ目のコーナー。5速で右側の縁石に乗り上げ、2つ目の看板でハンドルを左に切りながらブレーキングしよう。ドリフトしている間は2速まで落とし、その後はグリップを戻して加速しながらコーナーを抜けていこう。
A-2	実戦コーナリング(2)	規定タイム 金：24:760 銀：25:200 銅：26:000	最初の緩やかな左→右の複合コーナーはインベタで曲がっていけば問題なし。その後の長い直線部分では左側に寄っておき、縁石の手前でフルブレーキング。このとき車体を安定させておかないとすべってしまう。そしてハンドルを右に切ってからはブレーキを離し、少しドリフトしている状態でコーナーを抜けていこう。
A-3	実戦コーナリング(3)	規定タイム 金：42:800 銀：43:200 銅：44:000	最初の左はインベタ、次の右はアウトインアウトで走り、直線は左側に寄っておく。ここまではアクセル全開。その後の砂場の急コーナーは、左にある看板の奥から2つ目を目安にブレーキング。右に切りながらブレーキを離し、ドリフトで曲がっていく。グランバレーの難関ポイントでもあるのでここは確実にマスターしておきたい。
A-4	複合コーナー応用(1)	規定タイム 金：37:400 銀：38:300 銅：39:000	最初のトンネル後の右コーナーは、左側の縁石に乗り上げ、ハンドルを右に切りながらブレーキングして90km/h前後で抜ける。次のトンネルはあらかじめ右端に寄って、トンネルに入ると同時に左に切り、トンネル内を斜めに走るラインで抜けていく。このライン取りは、国際A級のトライアルマウンテンでも使用するので覚えておこう。
A-5	複合コーナー応用(2)	規定タイム 金：30:200 銀：30:700 銅：32:000	最初のコーナーは、右端からアクセル全開でアウトからインに入っていく。次の右コーナーは全開のままでは少しキツイので、アクセルを少し離して曲がる。トンネル前の急カーブは、右にある看板の奥から2つ目を目安にハンドルを切りはじめ、コーナリング時にブレーキングして90km/h前後でクリアしよう。
A-6	複合コーナー応用(3)	規定タイム 金：26:150 銀：26:500 銅：27:000	左→右とコーナーをクリアした後、右側に寄り、次の左コーナーはアウトからインへ。トンネル前の急カーブは、コーナリング中にブレーキングして100km/h前後で曲がる。トンネル内では左端に寄り、次のコーナーはアウトインアウト。ここはディープフォレストの前半部分の中でも重要な場所。走り方はしっかり把握しておこう。
A-7	スペシャルテクニック	規定タイム 金：29:500 銀：31:000 銅：33:000	サイドブレーキによるスピンターンを使ったコーナリングはかなり難しい。アクセルとブレーキだけで曲がった方が簡単だし、それでも金トロフィーを取ることは可能だ。楕円形を描くように一定のラインで走るようにしよう。ここはグルグル回る試験だけに、プレイヤーによっては、酔ってしまうかも。その場合はビハインドビューで。
A-8	A級ライセンス取得試験	規定タイム 金：1:05:600 銀：1:06:000 銅：1:08:000	砂場の急カーブは、奥から2つ目の看板を目安にブレーキングし、ドリフトぎみに曲がる。その後のコーナーはインベタ。次の左コーナーは直線的に走る。2回目の砂場のコーナーは、奥から3つ目の看板でブレーキング。A3に2つ目の砂場のコーナーをプラスした試験。国際A級のグランバレーに合格するためにも、ここは確実に。





まんが／愛知県 藤崎あすかさん

IA LICENCE

国際A級ライセンス

◉国際A級ライセンスの金トロフィー取得法を徹底伝授!!

国際A級の教習車は、ダッジバイパーとグリフィス。外車特有のクセがあるために、うまく走れないことも多いが、まだ国際A級が取れない人はスペシャルイベントの英米対抗でこの2台の車を使って慣れておけばいいだろう。また、スペシャルイベントで使用されるコースが試験コースとなるため、コースを覚えておくのもいい。なお、文中の番号はコース図に対応している。



◀グリフィスはとくにスピンしやすい。無理なハンドル操作は禁物

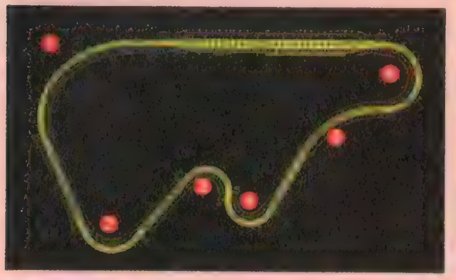
IA-1 ハイスピードリング High Speed Ring タイムアタック

規定タイム　金：1:03:990　銀：1:05:200　銅：1:07:000

テクニカルな部分が少ないハイスピードコース。銅はもちろん金も取りやすく、国際A級の中ではもっとも簡単な試験だろう。このコースでは、通常は4速で走り、コーナーは3速で曲がっていくことが基本となる。外車特有のクセのある挙動にもあまり左右されないので、ここまで来れた人なら金は確実に取れるはず。

①アクセル全開でインベタをキープし、コーナー出口でアウトへ抜けていこう。

②右端に寄っておき、コーナーの手前でブレーキング。200km/hまで落とし、アクセルを離しながら160km/hぐらいで曲がっていく。



③上方にかかっている3つ目の看板と同時にブレーキングで160km/hまで落とし、コーナーは120km/hぐらいでアウトからインへ抜ける。

④120km/hまで落とし、アウトインアウトで曲がる。その後はアクセルワークで、加速しながら抜けていく。

⑤この緩やかな右コーナーは、インベタで曲がっていく。

⑥最終コーナーはアクセルを離し、150km/hぐらいでアウトインアウト。その後は加速して抜ける。

CHECK POINT

③のところで「上方にかかっている3つ目の看板」とあるが、これは一番奥の看板を示している。看板はコースを走るうえでブレーキングやシフトチェンジなどの目安にしやすい。プレイヤーによっては、看板の手前や少し過ぎたあたり（車の真横ぐらい）など、自分のクセや感覚でタイミングを変えていこう。



▲③の目安となる看板はコレ。いちばん奥の看板なのでわかりやすいが、ボーッとしてると見落とす。

IA-2 スペシャルステージルート5 SS Route 5 タイムアタック

規定タイム　金：1:26:350　銀：1:27:000　銅：1:30:000

最後の直線に差しかかる前に、ある程度スピードを出しておかないと、ゴール前の伸びに影響するぞ。

①左端の壁沿いからトンネル内へ。

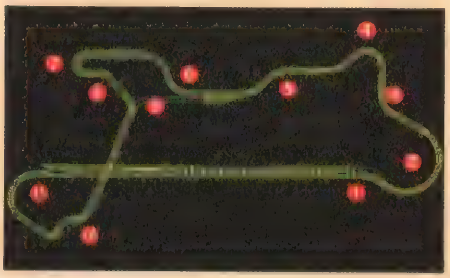
②アクセルを離し、3速160km/hまで落として、コーナーとほぼ同じ角度で曲がっていき、次の③に備えて左に寄っておく。

③170km/hでアウトインアウト。

④一番奥の看板あたりからドリフト（1速90km/h）。

⑤左→右と続く地点は、アクセル全開で直線的に。

⑥コーナー手前の2番目の看板を目安にブレーキング。150km/h（2速）に落として抜けていく。



⑦奥から2つ目の看板を目安にブレーキング。ここは1速70km/hまで落としておく。

⑧インからアウトに抜ける。

⑨ここはアウトインアウト。

⑩左端に寄り、上り坂に差しかかったらブレーキング。140km/h（2速）で右→左を抜け、次の右はドリフトで110km/hで抜ける。

⑪130km/hでアウトインアウト。

CHECK POINT

このコースのネックとなるのは、⑦の急カーブ。ここをうまくクリアできればタイムの短縮にもつながる。右側にある看板の奥から2つ目がブレーキングポイント。左コーナーのインに向かってドリフトし、1速まで落としてアクセルワークを使おう。ここでアウトにふくらみすぎたり、スピンしてしまうと終わり。



▲難関の急カーブ⑦では、必ずシフトダウンして曲がっていこう　1速70km/hぐらいが目標。





まんが／千葉県　杜士さん

IA-3

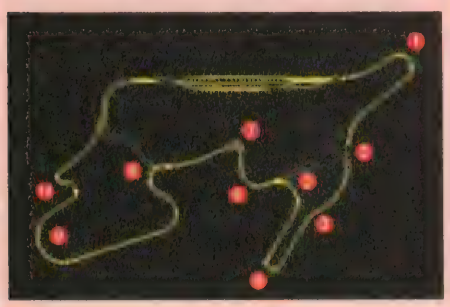
グランバレー

Grand Valley タイムアタック

規定タイム
金：1:57:880
銀：1:59:900
銅：2:03:000

全体的に速く走ろうとすると逆効果。コーナーを確実にクリアすることがタイムにも結びつく。スピードを出せるポイントがいくつかあるので、アクセル全開でタイムを縮めていきたい。

①2番目の看板を目安にブレーキング（2速90km/h）。
②左→右のコーナーは、アクセル全開で直線的に抜けていこう。
③コーナーの手前で少し左に切り、ここもアクセル全開で直線的に抜ける。次の砂場のコーナーに備えて、アウトにふくらまないようにすることも鉄則。もちろん車体も安定させておこう。
④奥から3番目の看板を目安にブレーキングして、1速50km/hまで落とす。
⑤コーナーの手前で右端に寄り、アウトから入ったら、アクセルを離し130km/h（3速）まで落とす。
⑥アクセルワークで130km/hをキープしながら、アウトからインへ。ここでは速度が落ちても120km/hぐらいにはとどめておきたい。また、次のコーナーに備えて右に寄っておこう。
⑦2番目の看板を目安にブレーキング（2速80km/h）してトンネル内へ。トンネルに入ったときに1分を切っていればベストだ。
⑧右端に寄って縁石の最後でブレーキング。100km/h前後（2速）まで落とす。
⑨壁にこすりながら曲がっていき、コーナーの出口では3速（140km/h）にしておく。
⑩奥の看板を目安にブレーキング（2速80km/h）。次の右コーナーは70km/h前後（2速）まで落とす。



CHECK POINT

難しいのは2カ所ある砂場のコーナー（①、④）。ここではムリをするとコースアウトしてしまうので、確実にクリアしていくことを心がけたい。この①と④はRが異なり、④の方がキツイので十分な減速が必要だ。ここでゆっくり回っても、ほかのポイント（②、③など直線的に走れる場所）で挽回できるぞ。



▲④のコーナーは、①よりタイトになっている。奥から3つ目の看板を目安に十分減速しよう。

IA-4

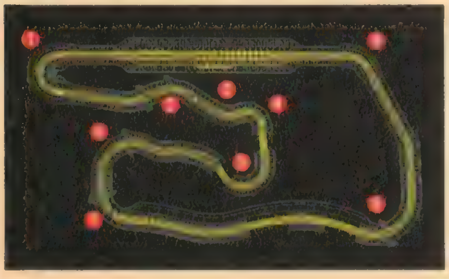
ディープフォレスト

Deepforest タイムアタック

規定タイム
金：1:18:630
銀：1:19:300
銅：1:23:000

前半はテクニカルなコーナーが多くコースアウトしやすいため、あまりムリをしないほうがいいだろう。それよりも、⑦からゴールまでの後半部分は高速で走れるので、後半にポイントを置いて走ったほうが上達も速い。基本的に「スピードを出せる場所では、必ず高速で走り抜ける」というようにしていれば、タイムも縮まり、金だって取れるようになる。そのためには高速ポイントにつながっていく場所をミスなく走ることが重要だ。⑦のアウトインアウトをアクセル全開、ノーミスで走ることができれば、スピードの乗りがよく、早い時点で4速にシフトアップできる。

①2番目の看板を目安にブレーキング（2速100km/h）。
②左コーナーはアウトからインへ。次の右コーナーもアウトからインをつき、右に寄せておく（この複合コーナーは、3速で160〜170km/h前後）。
③右に寄った状態でアウトからインを突いていく。
④2速に落とし、ドリフトで曲がる（100km/h）。
⑤トンネル内で左端に寄り、アウトインアウトで（インベタでもよく、走りやすい方で）コーナーを抜けていく。2つ目のトンネルを出たあたりで3速に上げるといい。
⑥コーナーの手前でドリフト（3速150km/h）。
⑦コーナーの手前で右端に寄り、3速160km/hぐらいでアウトインアウト。次の長い直線的なポイントはタイムの稼ぎどころなので、必ずアクセル全開で直線に入れるようにしたい。
⑧2つ目のトンネルを出た直後にドリフトさせ、3速に落とす（150km/h）。
⑨コーナー手前でドリフト（4速190km/h）。



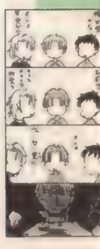
CHECK POINT

このコースはドリフトポイントがいくつかあるが、目安にするものがややわかりにくいので詳しく説明していこう。④は2つ目の看板が見えるときだが、ここは臨機応変にドリフトを開始してもかまわない。⑥は奥に看板が2つ見えたとき。⑧はトンネルを出た直後。⑨は右側にある2つ目の看板を目安にしよう。



▲⑥のドリフト開始時期は、奥に看板が2つ見えたときが目安。ここは前方に注意しておこう





まんが／千葉県　笑子さん

IA-5

オータムリング

Autumn Ring タイムアタック

規定タイム
金：1:20:240
銀：1:21:100
銅：1:24:000

コースのほとんどを1～3速で走り抜けるテクニカルコース。②、③は、合格（銅）を狙う場合は2速でもいいが、金を目指すならやはり3速にしたい。また、⑥はブレーキングではなく、シフトダウンのみで曲がる方法を紹介している。その場合、⑤～⑥の間に3速まで上げられるかどうかがカギとなる。

①縁石の最初でブレーキング（1速70km/h）し、アウトインアウトで曲がっていく。
②左→右は、縁石に乗り上げ直線的に抜ける。その後の右カーブに備えてアクセルを離し、130km/hまで減速しておこう。
③この右→左も縁石に乗り上げ、直線的に抜ける。ここも3速130km/hぐらいがベストだが、②と③はコースアウトしやすいので、2速でもいい。
④コーナー手前で左端に寄っておき、アウトインアウトで抜けていく（2速120km/h）。



⑤合流地点でブレーキングし、1速50km/hで曲がり、⑥までに3速までシフトアップする。
⑥コーナー手前で右端に寄り、アクセルを離して2速100km/hで曲がる。なお、ここではブレーキを使わずアクセルオフの状態で2速にシフトダウンするだけで、自然に曲がってくれる。
⑦交差する道路の影の終わり部分の手前でブレーキング。2速80km/hまで落として曲がっていく。
⑧シケインは3速140km/hぐらいで直線的に抜け、直後にブレーキングでドリフト。次の右コーナーはドリフトしたまま110km/hで抜ける。
⑨右カーブ手前で左端に寄っておき、ドリフト（2速130km/h）。

CHECK POINT

②、③は道なりに沿って曲がろうとするとかなり難しい。が、縁石に乗り上げれば直線的に抜けることができ、タイム短縮にもつながる。コースアウトしやすいのがネックではあるが、何度も走ればコースアウトしないで縁石に乗り上げるコツもつかめてくるだろう。3速で走れるようになれば、金も夢ではない。



▲2、3は縁石に乗り上げ、直線的に抜ける。コースアウトしないようにアクセルワークも使おう。

トライアルマウンテン

Trial Mountain タイムアタック

規定タイム
金：1:28:540
銀：1:29:500
銅：1:33:000

ドリフトポイントが多く、ここで速度が落ちすぎたりすると、いいタイムは望めない。また、高速で走れるポイントも多く、そのポイントまでにどれだけスピードを乗せられるか、ということも攻略のカギとなる。⑤のあとのトンネルには、150km/h以上で進入したい。

①最初の左→右はアクセル全開で抜ける。次の左は右端からアウトインアウト（ここもアクセル全開）。
②トンネル手前でブレーキング。2速100km/hでドリフト。このドリフトはトンネル入り口のコーナー（左側）すれすれを曲がる感じで、縁石に乗り上げてもいい。ドリフト後はアウトにふくらまないように。
③ここもドリフトで。左端から90km/h（2速）前後で曲がっていく。
④このコーナー出口では外にふくらまず、次コーナーに備えること（ここは3速140km/h）。
⑤トンネル入り口で右端に寄り、トンネル内を斜めに走る。トンネル出口で左端にかするぐらい近くに寄りコーナリング（3速140km/h）。
⑥右端に寄り、壁をこすりながら走る。出口ではなるべく100km/h以上に。
⑦右→左のカーブは、全開で抜け、右急カーブ手前でブレーキング。ドリフトで2速110km/hで抜ける。
⑧コーナーは右端に寄っておいてドリフト。次の直線に続く場所なので、スピードが落ちすぎないように2速100km/hぐらいで抜ける。
⑨右端に寄っておき、カーブ手前で3速170km/hまで落として安全にコーナリングしていく。ムリすれば4速のままでも走り抜けられるが、コースアウトする危険性が大きい。



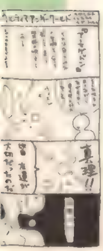
CHECK POINT

壁をこすって走ると、普通に走るより速いという現象が起こる。このコースでは、⑥がその「壁すり」ポイント。「壁すり」のコツは、壁と平行になるように車体の向きをキープさせることでポンポンという感じでイン側に✚キーを押していけばいい。角度をうまく調整して「至高のこすり」を感じとろう。



▲⑥のコーナーは壁をこすりながら曲がっていく。減速しすぎる場合もあり諸刃の剣といえる。





まんが／千葉県　都賀渉さん

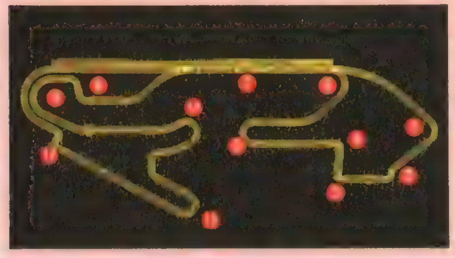
IA-7 スペシャルステージルート11

SS Route 11 タイムアタック

規定タイム 金：2:06:330 銀：2:07:700 銅：2:11:000

ゲーム中最長のロングコースで、コースを覚えるのもひと苦労だが、イベントレースなどではよく使用されているので、まずそちらをこなしておくとコースレイアウトが自然に覚えられる。一見難しそうに見えるが、覚えることができれば、実は簡単なのだ。この攻略では「壁すり」を1カ所しか使っていないが、⑤、⑥、⑪も使えるので、初心者の人は迷わず使うべきだろう。「壁すり」を使えばあっさり合格、どころか金も比較的簡単に取れるだろう。

①1つ目の看板を過ぎたらブレーキングしてドリフト。2速90km/hぐらいが目安。
②シケイン手前で左端から右に切り、直線的に抜ける。
③2つ目の看板を目安にブレーキング。④に備えてなるべく右に寄っておく。1速50km/h。
④③から続けて、イン→アウトとグリップで加速して抜けていく。
⑤2つ目の看板を過ぎたらブレーキング。2速60km/hで曲がる。
⑥コーナーの手前で右に寄り、ドリフトで抜ける。ここは2速90km/h。
⑦前方の壁にぶつかると終わりなので、160km/hぐらいで曲がる。ここは、プレイヤーによっては、それ以上の速度でもいい。安全にいくなら140km/h程度。
⑧『GT』の看板を目安にブレーキング。2速90km/hで曲がる。
⑨100km/hでアウトインアウト。
⑩急な右カーブは壁をこすりながら曲がる。
⑪2速70km/h位まで減速して曲がる。
⑫右側のカストロールの看板が過ぎたらブレーキング。2速に落として90km/hぐらいでコーナーを抜ける。



CHECK POINT

長いわりにラクだったりするこのコースではあるけど、ここが苦手という人のネックとなるのは、やはり教習車がグリフィスという点だろう。でも、ドリフト感がイマイチのグリフィスだからこそ「壁すり」は有効に使っていきたい。また、②はアクセル全開でも可能だが、ふくれる場合はアクセルワークも使おう。



▲②のシケインは、左端から右に切れ込むような感じで直線的に抜けるのがベスト。

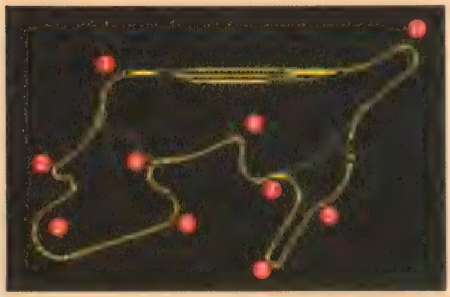
IA-8 国際A級

International A ライセンス取得試験

規定タイム 金：1:55:428 銀：1:56:600 銅：1:59:000

国際A級最後の試験はグランバレー（IA3）の逆走コースとなっている。IA3の教習車はグリフィスだったが、ここはバイパー。走り易さという点ではこちらが断然上だし、砂場のコーナーもIA3のときほどキツくない。全体的に見れば簡単な方だが、タイム短縮のカギとなるのは前半だろう。まず①で速度を出しすぎるとコースアウト。②はかなりキツイコーナーで、③で速度を殺すと、橋の上でスピードが乗らなくなる。合格を目指すだけなら、無難に走ってもいい。

①右端に寄っておいてアウトインアウトで抜けていく。3速180km/h。
②縁石の手前でブレーキング。1速50km/hで曲がる。
③アウトからイン（3速150km/h）に入り（クリッピングポイントをコーナーの奥にとる）、インからアウトへ加速（3速170km/h）。
④橋が終わる手前でブレーキング。さらにエンジンブレーキで曲がる。
⑤トンネルを出た直後にアクセルを離し、2速110km/hぐらいで曲がる。
⑥トンネル内では左に寄っておき、道路の色が濃く変わる部分でブレーキング。1速70km/hでドリフト。
⑦左カーブは、出口であまりふくらまず2速125km/hぐらいで曲がり、次の右カーブはアウトインアウト。出口では加速しながら抜ける。
⑧縁石を目安にブレーキング。1速60km/h前後で。
⑨直線的にアクセル全開で抜ける。
⑩縁石の少し手前でブレーキング。1速90km/hまで落として曲がる。

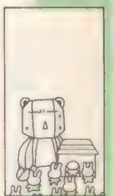


CHECK POINT

コースアウトしやすいのは、砂場のコーナーよりも①と⑥。①はライン取りとアクセルワークで乗り切れるが、⑥はトンネル内ということでブレーキングの目安となるものが見つけにくい。そのため、写真でブレーキングポイントの目安となる影の部分を紹介しておこう。この影を目安にしっかり減速しよう。



▲⑥のブレーキングポイントは、道路の色が濃くなる部分が目安。実際に走って確かめてほしい。





まんが／埼玉県　HAPPYさん

プレゼントカーリスト

レースに勝てば、レアな車がキミのもの

RCGといえば、隠しカーなんてのがあるものだが、それにあたるのがプレゼントカー。これは各レースの総合1位、またはライセンスでオール金を取れば、ご褒美としてもらうことができる。2台設定されているものは、ランダムでどちらかの車がもらえるが、下に表示している車のほうが出現確率が低いようだ。

◉ぜひともゲットしたいこの2台

プレゼントカーの多くは市販されていないし、スペック面でも優れているものが多い。中でも、バイパーGTS－Rは、走りやすさと圧倒的なスピード感が魅力でオススメの車。国際A級オール金のご褒美であるニスモ400Rは、ノーマルでもチューンドでも、高い安定性を誇る1台。ゲットしたら、トレードで増殖させたくなるほど。

Viper GTS-R



◀軽快なハンドリングと、驚異的なスピードが快感。

NISMO 400R



◀イエローとグレーの2カラー。どちらもゲットしたい。

レース名	車　種	メーカー	タイプ	最大出力 (ps/rpm)	最大トルク (kgm/rpm)	車両重量 (kg)	カラー
FF車限定	セリカSS-II	TOYOTA	FF	N:183/7500 T:336/7600	N:19.5/5000 T:32.1/7600	N:1220 T:817	3
	CR-X EF-8 Si-R	HONDA	FF	N:158/7500 T:267/8100	N:15.5/7000 T:24.0/8100	N:970 T:649	3
FR車限定	シルエイティ	NISSAN	FR	N:204/6000 T:493/6100	N:28.1/4000 T:58.5/6100	N:1170 T:842	3
	S13シルビア Q's 1800cc	NISSAN	FR	N:133/6500 T:245/6600	N:16.2/4900 T:26.9/6600	N:1090 T:730	3
4WD車限定	アルシオーネ SVX S4	SUBARU	4WD	N:235/6000 T:461/6100	N:31.6/4800 T:58.5/5600	N:1590 T:1065	3
	ランサー EvolutionIV GSR	MITSUBISHI	4WD	N:276/6500 T:506/6600	N:34.1/3000 T:55.4/6600	N:1350 T:972	3
ライトウェイト	ユーノスロードスター	MAZDA	FR	N:131/6500 T:241/6600	N:16.0/4400 T:26.6/6600	N:990 T:663	3
	EKシビック TYPE R	HONDA	FF	N:181/8400 T:273/8600	N:16.3/7500 T:23.6/8100	N:1050 T:703	3
日米対抗	FTO LM Edition	MITSUBISHI	4WD	N:—— T:557/8500	N:—— T:49.7/6000	N:—— T:930	2
	Dodge Viper GTS-R	CHRYSLER	FR	N:—— T:700/6000	N:—— T:85.9/4500	N:—— T:836	2
日英対抗	CR-Xデルソル LM Edition	HONDA	MR	N:—— T:580/8800	N:—— T:47.7/8800	N:—— T:890	2
	Cerbera LM Edition	TVR	FR	N:—— T:599/7500	N:—— T:61.1/5500	N:—— T:603	2
英米対抗	RX-7 A spec LM Edition	MAZDA	FR	N:—— T:587/7500	N:—— T:58.6/7000	N:—— T:1050	2
	Concept Car(Tuned)	CHRYSLER	FR	N:—— T:576/7000	N:—— T:60.8/6000	N:—— T:603	2
メガスピード	ソアラ 2.5GT-T VVT-i	TOYOTA	FR	N:277/5900 T:813/6200	N:38.6/2500 T:96.1/6100	N:1560 T:1123	3
	DB7 Coupe	ASTON MARTIN	FR	N:338/6000 T:437/6600	N:50.2/3000 T:51.3/6100	N:1725 T:1242	3
ノーマルカー	スープラ RZ	TOYOTA	FR	N:310/5400 T:923/6100	N:44.3/4500 T:109.0/6100	N:1510 T:1087	3
	インプレッサ'96セダンWRX-STiバージョンIII	SUBARU	4WD	N:278/6400 T:509/6600	N:33.1/5500 T:55.5/6600	N:1220 T:878	3
チューンドカー	R32スカイライン'91 GT-R	NISSAN	4WD	N:313/6600 T:939/6600	N:37.7/5000 T:102.6/6600	N:1480 T:1065	3
	AE86スプリンタートレノ GT-APEX	TOYOTA	FR	N:130/6600 T:234/6600	N:15.2/5200 T:25.7/6600	N:925 T:619	3
グランバレー	カストロール スープラ GT	TOYOTA	FR	N:—— T:666/6800	N:—— T:70.8/6800	N:—— T:1150	1
オールナイトI	S14シルビア LM Edition	NISSAN	FR	N:—— T:552/7200	N:—— T:55.8/6200	N:—— T:960	2
オールナイトII	NISMO GT-R LM	NISSAN	FR	N:321/7000 T:886/7100	N:36.9/4500 T:89.9/7100	N:1580 T:1137	1
サンデーカップ	デミオ A spec	MAZDA	FF	N:98/5900 T:218/6400	N:13.0/4500 T:25.7/6100	N:820 T:549	1
クラブマンカップ	Camaro Z28 30th Anniversary	CHEVROLET	FR	N:287/5000 T:427/5900	N:45.1/2500 T:56.2/5400	N:1570 T:1051	1
GTカップ	チェイサー LM Edition	TOYOTA	FR	N:—— T:639/7800	N:—— T:60.1/7300	N:—— T:1260	1
B級ライセンス	Concept Car	CHRYSLER	FR	N:220/5900 T:257/6100	N:29.1/5000 T:31.3/5600	N:980 T:764	1
A級ライセンス	TRD3000GT	TOYOTA	FR	N:301/5600 T:895/6100	N:43.0/4500 T:105.8/6100	N:1510 T:1087	1
国際A級ライセンス	NISMO 400R	NISSAN	4WD	N:423/6500 T:886/6600	N:48.0/[illegible] T:96.9/[illegible]	N:1550 T:1116	3





まんが／埼玉県 矢渡さん

※表内のNとTは、それぞれノーマル、フルチューン（レーシングモディファイ可能なものはそれも済）を表しています。またカラーの欄の数字は、ボディーカラーのバリエーション数を表しています。

『GT』の秘密

隠し要素からガレージ収容数までバッチリ！

クリア後のご褒美「ハイファイモード」はもちろん、『GT』の気になる秘密を究明!! やりこむほど「あれはナニ？」とか疑問がわいてくるけど、いろいろと「わけあり」なものもあり…。ちなみにライセンスのタイム設定は、銅がモニター調査の平均、金は開発のベストタイムに2～8秒ぐらいプラスしているとか。

HiFiモード

◉秒間60フレームの映像美

QUICK ARCADEモード
条件 上級クラスを全ランクで1位

難易度に関係なく、各コースをA、B、C（車のレベル）の3つのランクでクリアすると、クリアしたコースの下に隠しコースが現れる。そして隠しコースも同様にクリアすると、今度はその隠しコースに対応した外車のメーカーが出現する。この隠しコースを含む全コースを上級クラス（難易度）で全ランクを1位でクリアすれば、ハイファイモードが追加されるぞ。ちなみに中級クラス以上で全ランクを1位でクリアした場合は、エンディングムービーを見ることができ、その後はいつでも見られるようになる。つまり、最初から上級クラスを選んでクリアすれば、ハイファイモードはもちろんエンディングモードも同時に追加されるのだ。このハイファイモードは夜間コースの3種類しかないが、秒間60フレームの画面は美しく必見だ。なお、クイックアーケードのハイファイモードは、市販のノーマルカーしか使えない。



▼この美しさはぜひとも自分の目で見てみよう。

▲HONDA車を使えば、クリアしやすいかも。

GRAN TURISMOモード
条件 GTワールドカップで1位

GTモードのハイファイモードは、クイックアーケードモードのものと同じく夜間の3コース。でも使える車は、自分のガレージにある車ならすべて自由で、もちろん、チューンした車でもOKだ。このハイファイモードを出現させるには、GTワールドカップで総合1位、つまりGTモードをクリアすることだ。これにはまず国際A級ライセンスを取得することが必要だが、ライセンスさえ取れれば、GTワールドカップはそれほど難しくないだろう。注意してほしいのは、ハイファイモードがスペシャルイベント内に追加されること。エンディングのあとタイトル画面に戻るので、GTモードを選びスペシャルイベントに入る。そして画面右上のNEXTでページをめくっていくと3ページ目にハイファイモードが追加されているのだ。このあとは忘れずにセーブしておこう。セーブするのを忘れて電源を切らないように。



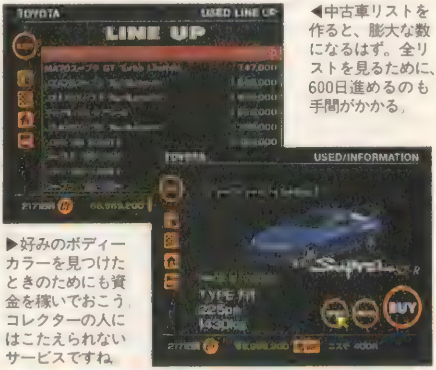
▼スペシャルイベントの中にあるのでわかりにくい。

▲GTワールドカップで総合1位になればいい。

中古車リストの法則

◉リストは周期的に変わっていくのだ

中古車リストは、各メーカーとも10日周期で変化していく。そのリストは1日～600日までの60段階用意され、601日目からは、また1日目のリストに戻ってループする。ある時期にしか売っていないというようなレアな車はないようだが、中古車はボディーカラーが豊富。好みのカラーをゲットしたい人は、お目当てのカラーに出会えるまで、10日周期でチェックしてみてはどうだろう。



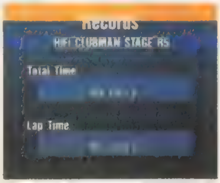
◀中古車リストを作ると、膨大な数になるはず。全リストを見るために、600日進めるのも手間がかかる。

▶好みのボディーカラーを見つけたときのためにも資金を稼いでおこう。コレクターの人にはこたえられないサービスですね。

GT-HiFiの「Records」画面は？

◉記録が記載されないその秘密

開発時の予定では、ハイファイモードの夜間3コースには、それぞれ逆走コースも用意するはずだったのだが、諸事情により逆走コースはカットされてしまった。しかしなぜかこの記録用の画面はそのまま残ってしまった…というようないきさつらしい。確かにそんな事情を知らなければ、まだ何か隠し要素があるんじゃないかと思いたくなるが、なにもないので気にしないように。



▲謎の画面。でもこの画面が見れるのはクリアした人だけ

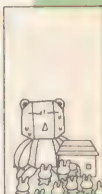
ガレージには最大100台まで!!

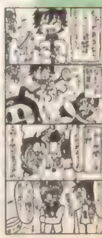
◉メモリーカードを複数枚用意すれば…

ガレージに収容できる車は、最大100台までとなっている。ということは、全車種、全カラーをそろえるなんて不可能。でもメモリーカードを何枚か用意しておけば可能ではある。幸いにも別のメモリーカードから車をコピーできるトレード機能があるので、この機能を活用すれば集めやすいだろう。その際、トレードマネーが必要だが、このお金がどこに消えるのかは謎。



▲友だちがレアな車を持っていたら、トレードを申し込もう。





まんが／兵庫県 亜斎さん

プリズムコート

●発売日　98年2月26日●価格　¥5,800
●メーカー　富士通パソコンシステムズ(FPS)
●ジャンル　育成SLG
●対応周辺機器　MC(1ブロック)

名コーチになるために重要なポイントを完全解説!

チームメンバーには素人が多く、おまけに試合にはいまだかつて勝ったことがない。そんなバレー部を救うため、1人の男がコーチとして立つ! そのコーチこそが主人公(プレイヤー)なのだ。ところがこの主人公、若いときこそバレーで鳴らしたものの、コーチの経験など一切ない。ここではそんな新米コーチのために、バレーチーム育成のノウハウをお届けするぞ! この攻略を参考にキミの朝霧高校バレー部を全国優勝に導こう。

育成

育成のポイントをしっかりと覚えよう

ここでは、チームを育成する上で必ず覚えておきたいポイントを紹介するぞ。ちなみにチームを育成するというと、全女の子を平均的に育てなくてはいけないと思うかもしれないが、特訓をしていない女の子も自分でしっかりと練習してくれるので、あまり気にする必要はない。自分の好みの女の子をメインに育ててもOKだ。ただし、ひいきしすぎはダメだぞ。

◉育成の基本はコレだ!

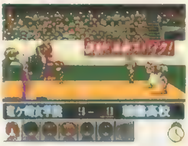
各女の子のポジションのレベルをメインに上げていくというのが基本中の基本。最終的にレベル8くらいまで育っていれば、まず問題はないはずだ。ただ序盤は、最大HPをアップさせるという意味も含め、ほかのポジションのレベルも2～3レベルずつ上げておくといい。特にHP不足で悩む早苗などは、序盤はセッターとオールラウンドを完全に並行させるような形で育てていくとゲーム中盤以降が楽になるはずだ。また、特訓をすると育成効果が1.5倍になるので、特に育てたい女の子がいるときは集中的に特訓しよう。



◀早苗はどうしても序盤、HP不足に悩む。レベル上げが急務だ

◉このポジションのレベルも上げよう!

担当のポジション以外では、主に防御力をアップさせるために、アタッカーならオールラウンドレベル、それ以外のポジションならオールラウンド&レシーバーレベルを上げるのがいい。アタッカーはジャンプ力が高いのでブロックで敵のスパイクを防ぎ、そのほかのポジションのキャラは、レシーブでボールを拾い、サーブ時のミスを減らして得点のチャンスを増やすのだ。また、セッターレベルが2以上あれば、正セッターが間に合わない場合、代わりにトスを上げてくれるので、セッターの補助も1人は作ろう。



▲レシーバーレベルが2以上あれば防御力も上がる。

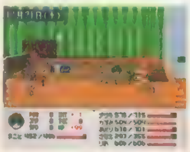


▲オールラウンドが高ければブロックでも活躍できる。



◉休ませるときはミーティングで

HPを回復させるためには休養を取ればいいが、それ以上にいい方法がある。それがチーム練習のミーティングだ。これなら、3人同時にHPを回復させることができる上、その3人の友好度を上げることも可能なのだ。HP回復はミーティング。鉄則だ。

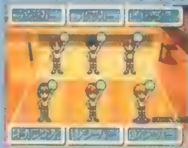


▲チームワークを強化できるので、積極的に使おう。



オススメのポジションは?

オススメのポジションは、まずナツキがアタッカー。真琴はそのジャンプ力を生かしてオールラウンドでもいいが、基本はアタッカーだろう。あかりは基本的に何でもいいが、あかりのシナリオを楽しみたいなら、アタッカーにしておく必要がある。適性、HPの低さも考慮に入れて早苗はセッターで決まり。香純はレシーバーが基本だが、能力自体はセッターにも向いている。理央は、基本的になんでもこなせるので、チーム内のバランスを考えて決定するといいだろう。



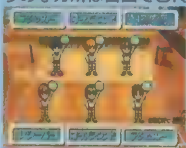
▲最終的には、バランスがとれていればいいのだ。

レベルアップに必要なパラメータ

ポジション	必要パラメータ
アタッカー	Pow、Jmp、アタックpt
セッター	Int、Tec、トスpt
レシーバー	Spd、Int、レシーブpt
オールラウンド	Tec、ブロックpt、サーブpt

配置はどうすればいいの?

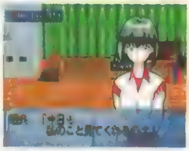
配置の基本は、まずオープンスパイクを打てるように右上にセッターを配置すること。また、アタッカーが2人いる場合は、どうローテーションしてもいいように対角線上にその2人を配置する。基本は左上と右下だ。残りの3カ所は自由でOK。ただ、残りが例えばオールラウンド2人にレシーバーなどの形になっている場合は、同じポジションの2人も対角線上に置くといい。これでどうローテーションしても常にバランスのいい状態が保てるはずだ。あとはしっかり女の子を育てていけばスキのないチームが作れるぞ。



▲オススメはこんな感じ。バランス型のチームだ。

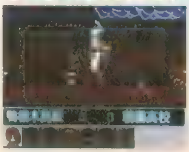
◉4回続けて特訓しちゃダメ

1人の女の子を4回続けて特訓すると、その女の子に対する友好度と、ほかの女の子の主人公に対する好意度が下がってしまう。結果として、チーム力の低下につながってしまうのだ。注意しよう。



◉練習試合は頻繁に組もう

練習試合に勝った場合は、Figを始めとした選手のパラメータが上がる。特にFigは、これ以外にはレベルアップでしか上がらないので(イベントを除く)、積極的に練習試合を組もう。

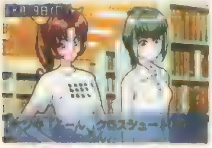


まんが／石川県　卯梨さん

必殺技

必殺技を習得し、試合を有利に進めよう!

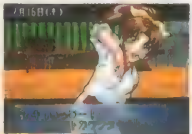
試合を有利に進めることのできる必殺技の数々。中には練習メニューに追加されるものもいくつかあるが、必殺技は覚えた時点で試合で使えるようになっているため、あえて練習する必要はないのだ。ただ、必殺技によっては、練習メニューに組み込むことで飛躍的にパラメータをアップできるものもあるので、とりあえず練習できるようになったら1度くらいは試してみてもいいだろう。なお試合中、必殺技は基本的に指示を出さないと使わないのだが、たまに女の子が自分の判断(25%の確率)で使うこともあるぞ。



◀必殺技の多くはイベントで習得することになる。詳細は下の表参照

◉どの必殺技を使うのか?

試合中は、必殺技を使えという指示を出すことはできるものの、どの必殺技を使うかは完全に女の子任せとなる。基本的に、習得している中からHPとFigの及ぶ範囲でもっとも優先度の高い技(下の表中、下にある技ほど優先度が高い)を50%の確率で使い、残りの50%でほかの技をランダムに使う。また、ツインブラスターなどの2人以上で繰り出す必殺技は、最終的に必殺技を放った女の子だけがHPとFigを消費するようになっているぞ。





▲◀強力な必殺技ほど、優先度が高い。つまり、強い技を習得すればするほど強くなる!

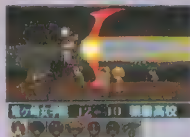
特殊な必殺技

ここで紹介する3つの必殺技は、女の子の配置が一定の状態でないと出せないものだ。どれも強力な技なので、これらの技を習得したら、その技に対応するように配置を組み替えるといいぞ。ちなみに、ツインブラスターは理央のシナリオを進めることで、ジェットスクランダーとスクランダークロスはあかりのシナリオを進めることで習得できる。



ツインブラスター

◀ナツキと理央の2人が前衛にいるときのみ出すことができる。この2人が隣り合うように配置しておくといい。



ジェットスクランダー

◀ナツキとあかりが、それぞれ前衛と後衛に分かれているときのみ出せる。この2人を対角に配置するといい。



スクランダークロス

◀ナツキ、あかり、理央の内、2人が前衛、1人が後衛のときのみ出せる。この3人を1人おきに配置するといい。

必殺技習得&破られる時期リスト

必殺技	習得時期	習得条件	1年春	2年夏	2年春	3年夏
友情のパス(※1)	常時	休日、神社で3回理央に会う(好意度が低いとき)	—	—	—	—
時間差攻撃(※1)	常時	休日、病院に4回以上通う(※2)	—	—	—	—
1人時間差攻撃(※1)	常時	休日、病院に4回以上通う(※2)	—	—	—	—
稲妻スパイク	97 8 29	特になし	四天王	西村	西村	西村
フラッシュバード	98/4~	特になし		四天王	西村	西村
クロスシュート	98 4~	休日、図書館に3回通う		鮎川	四天王	西村
ゼットカウンター	98/7~	特になし		二階堂	四天王	西村
流星ジェットスパイク	98/6~	あかりシナリオがON		二階堂	四天王	西村
フラッシュバック	98 10~	休日、図書館に行く			四天王	西村
ローリングサンダー	98 8 28	特になし			鮎川	西村
SPローリングサンダー	98 9~	女の子たちを合計5回病気にさせる			鮎川	鮎川
トリプルランサー	99 2~	練習試合で勝利			鮎川	四天王
ジェットストリーム	※3	98年8月の全国大会で準決勝に進む			鮎川	西村
ライトニングブレード	99 5~	練習試合で勝利				
ソードトライアングル	99/4~	休日、図書館に行く				
プリズムスパーク	99 8~	誰のシナリオもONになっていない(※4)				
ジェットスクランダー	99/6~	あかりシナリオがON				
ツインブラスター	99/6/13	理央シナリオがONで、99年3月の全国大会で優勝していない				
サイコクラッシュ	99 4 20~	ナツキシナリオがONで、99年3月の全国大会で準優勝				
サイコプレッシャー	99/4/20~	ナツキシナリオがONで、99年3月の全国大会で準優勝				
スクランダークロス	99 6~	あかりシナリオON(※5)				

【破られる時期について】必殺技はある時期かくると破られてしまい、それ以降通用しなくなってしまう。その時期と破るライバルをリストの右側(1年春~3年夏のところ)で紹介している。ちなみに、破ったライバルよりも実力が上のライバルにも必殺技は破られてしまうので注意しよう。また「○」は、破られないことを表している。

※1:この3つは必殺技ではありません。※2:どちらか一方が覚えられ、残り1つは病院に7回以上通うと覚えられる。※3:99/1 22~99/2/28に習得。※4:99年8月の全国大会で、相手に3点以上リードされたときにタイムを取る。※5:ジェットスクランダーとツインブラスターを習得済みで、理央とあかり&理央とナツキの友好度が70以上。

まんが 茨城県 陸奥守RaNoIIさん

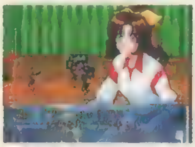




試合

的確な指示で勝利をつかめ

普段の育成の成果を見ることができる試合。試合中は基本的にオートでゲームが進行し、プレイヤーはタイムを取って指示を出すか、サインを送ることしかできない。ただ、直接試合に関与できないとはいえ、プレイヤーの判断1つで勝敗は大きく変わってくる。試合の展開を良く見て、的確な指示を与えよう。



試合用レアアイテムをゲットしよう!

高性能レーダー

練習試合で、桜千留高校に勝てば入手することができる。これを持っている状態で試合中にL2ボタンを押すと、画面左上に、レーダーが表示される。サイドビューの試合画面と併せてみれば、すべての女の子がどこにいるのか一目瞭然だ。勝敗には一切関係しないアイテムだが、持っていれば試合観戦がより楽しくなるぞ。

グリコーゲンX

休日にデパートに出かけたとき、誰にも会わなかった場合に限って2／3の確率で入手することができる。これを持っていれば、試合中にタイムを取ったとき、女の子のHPとFigのパラメータが減っている場合に自動的に使用され、全回復することができるのだ。強敵との戦いの前には、ぜひ用意しておきたいアイテムだ。

◉タイム

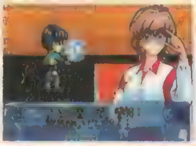
タイムを取ると、3択で女の子たちに指示を与えることができる。この選択によって、女の子たちの試合中のパラメータが変化するぞ。また、減ったHPとFigをある程度回復する効果もある。さらに、相手の必殺技を受けて窮地に陥ってしまったときは、すぐにタイムを取れば、必殺技破りのヒントを与えることができる(ただし、これも3択)。ここで正しいアドバイスをすれば、必殺技を破ることができるのだ。



▶タイムは1試合2回まで。タイムを取るタイミングには注意。

◉サイン

試合中、ゲームが進んでいない状態(簡単に言ってしまうと、ボールが動いていない状態)にあるときは、画面下にあるアイコンを使って女の子たちにサインを出せる。これにより、女の子の一部の能力を大幅にアップすることができるのだ(反面、下がってしまうパラメータもある)。試合の状況に応じて指示を出していけば、女の子たちは実力以上の力を発揮してくれるぞ。



サインによるパラメータ変化



Pow＋100
Spd－100(※6)

Pow－100
HPの消費が半分

可能な限り
必殺技を使う

Int－200
Jmp約＋250

Int＋200
Jmp約－250

Pow－50
Spd約＋100

◀前衛には"落着"、後衛には"守備"のサインが効果的だ。

友好度&好意度

2つの重要パラメータをチェック

友好度と好意度は、各イベントの発生条件に関係してくるだけでなく、育成効果や試合にも影響してくる重要なパラメータだ。ここでは、この2つのパラメータについて説明しよう。ちなみにどちらも数値は出ないが、女の子のステータス画面で、ある程度は把握することが可能だ。

◉友好度

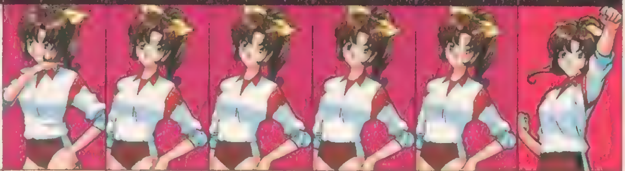
友好度は、主にチーム練習を一緒にすることで上げることができる。この友好度は、イベント発生の条件となっているだけでなく、高ければ高いほど、試合時、セッターとアタッカーの連携がうまく行くようになるのだ。イベントとの関連については右ページを参照。

友好度によるグラフィック変化リスト



0	1〜19	20〜39	40〜59	60〜79	80〜100

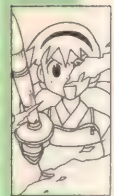
好意度によるステータス変化リスト



病気	疲労	不機嫌	普通	好意	恋愛	絶好調
グラフィックデータなし						
HPが最大値の15%未満のとき、1／2の確率(ただし早苗は必ず、ナツキは1／3の確率で)発生。	HPが最大値の30%未満になると発生。放っておくとすぐに病気になってしまうので、早めに休ませよう。	好意度が25未満だとこの状態。育成効果が低くなってしまうので、早めに好意度を上げたいところ。	好意度が25〜59だとこの状態。特筆すべきことはない、普通の状態だ。最低でもこの状態を維持したい。	好意度が60以上だとこの状態。ほかに特殊な状況が重ならない限り、これが最高の状態となる。	その女の子のシナリオがONになっていて、好意度が85以上だとこの状態になる。いわば最高の状態。	ステータスが「好意」で、HPが最大値の80%以上のとき、1／20の確率で発生。育成効果が非常に高い状態なのだ。
通常時:0.0倍 特訓時:0.0倍	通常時:0.3倍 特訓時:0.5倍	通常時:0.5倍 特訓時:0.75倍	通常時:1.0倍 特訓時:1.5倍	通常時:1.3倍 特訓時:2.0倍	通常時:0.7倍 特訓時:2.25倍	通常時:1.5倍 特訓時:2.25倍

◉好意度

好意度は、主に特訓をすることで上がっていく。ゲーム中では具体的な数値を見ることはできないが、ステータス画面の女の子の表情である程度は判別することが可能である。また、ステータスの状態によって育成時のパラメータ上昇率も異なるのだ(左の表は、「普通」時、特訓をしなかったときを基準に、それぞれの状態で何倍の育成効果があるかを表している)。なお、病気になってしまうと1週間練習をすることができなくなってしまう。くれぐれも残りHPには気をつけるようにしよう。





まんが 埼玉県 黒猟虎さん

※6：HP消費が2倍になり、フェイントをしなくなる。

イベント

種類をしっかり把握しよう

このゲームで発生するイベントは、細かく分けて5種類ある。ここでは、それらを1つ1つ紹介するぞ。ちなみにイベントとはいえ、これらすべてにCGが用意されているわけではないので注意。なお、タイトルのあるイベントは、1回見るとイベントリストに記録される。全イベントクリアを目指して頑張ろう。



◉女の子別イベント



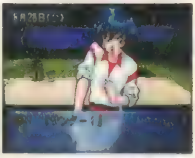
各女の子のシナリオを進めていくと発生するイベントで、一般にイベントといわれるものの中ではこれがメインとなっている。ゲームの進め方、好意度などが関係してくるので、ほかのイベントと比べて発生条件が難しいことも。

◉試合イベント



試合中に発生するイベントで、ライバル(西村、四天王、鮎川)が得意の必殺技を使ってくるのだ。ライバルたちは、それぞれ2つずつ必殺技を持っている。果たしてすべての必殺技を見ることができるかな？ 挑戦してみよう。

◉一般イベント



一般イベントは、キャラ別、年中行事、試合、休日の、どのイベントにも属さないイベントのこと。必殺技を習得するイベントが多くあるのも特徴だ。中にはレアイベントと呼ばれる、ランダム要素の高い珍しいイベントもあるぞ。

◉年中行事イベント



試験や体育祭、文化祭など、学校行事に関係するものがほとんどだが、中にはバレンタインやクリスマスといった行事に関係したものもあるぞ。基本的に、学校行事には友好度が、それ以外のものには、好意度が関係してくる。

◉休日イベント



これは文字どおり休日に発生するイベント。街に繰り出したとき、誰かに会うことによって発生するものがほとんどだ。基本的に、発生条件には友好度が関係していることが多く、イベント後に好意度が変化するものが多い。

年中行事イベントリスト

正月

発生日：98／1／1、99／1／1
条　件：必ず発生
内　容：好意度の高い女の子と神社で出会う。特に好意度が高い女の子がいる場合、島田荘に誘いに来る。好意度が高い女の子がいない場合、中西先生と出会う。

バレンタイン前

発生日：98／2／8、99／2／7
場　所：デパート(休日)
条　件：「好意」以上の女の子が1人でもいる。
内　容：好意度最高の女の子が登場。

バレンタインデー

発生日：98／2／14、99／2／13
条　件：必ず発生
内　容：①「好意」以上の女の子が、好意度の低い順に登場(3択なし)。「好意」以上の女の子がいないときは誰も登場しない。②中西先生が必ず登場。③黒崎先生が登場(※7)。④「好意」以上で好意度最高の女の子が最後に登場(3択あり)。

テスト(春)

発生日：98／2／23〜28、99／2／22〜27
条　件：必ず発生
内　容：3パターンの内、いずれかが発生(イベントグラフィック3つあり)。98年2月は早苗と香純のテスト中の様子。99年2月は真琴と理央の友好度が60以上ならば2人の、60未満ならあかり、香純、早苗の3人のテスト中の様子になる。

ホワイトデー前

発生日：98／3／8、99／3／7
場　所：デパート(休日)
条　件：誰かから「本命チョコ」をもらっている。

ホワイトデー

発生日：98／3／14、99／3／13
条　件：必ず発生
内　容：①バレンタインデーに義理チョコをもらった女の子全員にお返しをする。登場する順番は好意度の低い順(3択なし)。②中西先生が必ず登場。③黒崎先生がチョコをくれた場合は、黒崎先生が登場。④本命チョコをくれた女の子かいる場合、お返しをする(3択あり)。ホワイトデー前にプレゼントを買っていた場合、メッセージが変わる。

体育祭

発生日：98／5／10、99／5／9
条　件：必ず発生
内　容：3パターンの内、いずれかがランダムで発生(イベントグラフィック3つあり)。好意度最高の女の子が来ることもある。

縁日

発生日：98／7／19、99／7／18
条　件：必ず発生
内　容：好意度最高の女の子が「普通」以上なら登場。「普通」未満なら主人公の独り言で終わり。

テスト(秋)

発生日：97/10/13〜18、98/10/12〜17
条　件：必ず発生
内　容：2パターンの内、いずれかが発生(イベントグラフィック2つあり)。97年10月はあかりとナツキのテスト後の様子。98年10月はナツキ、真琴、理央の友好度が60以上ならば3人のテスト後の様子に、60未満なら97年10月と同じ。

文化祭

発生日：97／11／2、98／11／1
条　件：必ず発生
内　容：2パターン(甘味屋とファンタジー劇)の内、どちらかがランダムで発生する。

クリスマス前

発生日：97/12/21〜24、98/12/21〜24
条　件：「好意」以上の女の子が1人でもいる(真琴のみ「恋愛」)。
内　容：好意度最高の女の子かクリスマスの予定を聞きにくる。「中西先生を誘う」を選んだ場合、中西先生を誘う(※8)。

クリスマス

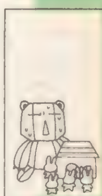
発生日：97／12／25、98／12／25
条　件：クリスマス前で「家にいる」を選択した、または中西先生か黒崎先生を誘っている。
内　容：「家にいる」を選択した場合、好意度最高の女の子が登場。中西先生か黒崎先生を誘った場合、中西先生か黒崎先生か登場(98年の黒崎先生はイベントグラフィックあり)。

女の子の誕生日

発生日：各女の子の誕生日
条　件：誕生日の前の週の休日に、デパートに行ってプレゼントを買っている。

プレイヤーの誕生日

発生日：プレイヤーの誕生日
条　件：「好意」以上の女の子が1人でもいる。
内　容：好意度最高の女の子が登場。





まんが　愛知県　北原健光さん

※7：黒崎先生が好意的に登場していること(非好意的に登場することもあるので注意しよう)。
※8：早苗が来た場合のみ、黒崎先生を誘える。

シナリオ

狙った女の子のシナリオを楽しもう!

このゲームは、プレイの仕方によってシナリオが分岐していく、いわゆるマルチシナリオとなっている。シナリオは、それぞれの女の子をヒロインとしたものが1本ずつ、そして特殊なケースとして、全国大会2連覇を目指すシナリオの計7本が用意されているぞ。ここでは、それぞれの女の子をヒロインとした6本のシナリオを楽しむための条件を公開するので、しっかりチェックしておこう。

以下の2つのポイントに注意

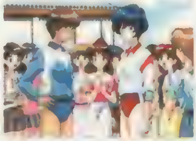
ポイント1◉99年春の全国大会では優勝するな!

99年春の全国大会で優勝すると、99年夏の全国大会で優勝(大会2連覇)を目指すシナリオが強制的に始まってしまう。こうなると、それまで進めてきた女の子のシナリオがOFFになってしまうのだ。このシナリオは、女の子ごとのシナリオに比べると、イベント数も少なく、内容もあまり深くないので ちょっと物足りないかもしれない。それに、せっかく進めてきたアツいストーリーが完結しないままではあまりにも残念。とりあえず全女の子のシナリオを楽しむまでは、99年春の全国大会には勝たない方が無難だ。



ポイント2◉狙う女の子は1人に絞れ!

各女の子のシナリオをうまく進めるためには、基本的に狙う女の子を1人に絞り、常にその女の子の好意度を最高にしておいた方がいい。というのも、ゲームの進め方によっては、別の女の子のシナリオになってしまう可能性があるからだ。そんな事態を避けるためにも、ほかの女の子のシナリオONイベントをなるべく発生させないように進めていくことが必要だ。八方美人は、最後の最後で泣きを見る可能性が非常に高い。特に、早苗と真琴のシナリオを追っているときには注意しよう。



シナリオONイベント

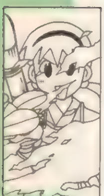
各女の子のシナリオには、起点となるイベントが必ず存在する。このイベントが発生すれば、そこからその女の子のシナリオが始まるのだ。このイベントのことを「シナリオONイベント」という。なお、シナリオONイベントを発生させるためには、その女の子の好意度が一定以上必要となる。普段から特に目をかけておこう。



シナリオOFFイベント

女の子別イベントの中には、その女の子のシナリオから抜けてしまうイベントも存在する。このイベントが発生すると、それ以降その女の子のシナリオが一切進まなくなってしまうのだ(つまり、終わってしまうわけ)。これを「シナリオがOFFになる」といい、このイベントのことを「シナリオOFFイベント」という。要注意だ。





京極ナツキ　誕生日●4月13日

STORY● このゲームの主人公ともいえるナツキのシナリオは、ライバルである鮎川こずえとの闘いを通じ、バレー選手として成長していくという熱血スポ魂モノの王道を行くストーリーだ。ほかの女の子とは違い、主人公の過去に触れるエピソードが多いのもナツキシナリオの魅力の1つ。『プリズム』をプレイするなら、このシナリオは必見だ。

シナリオONイベントの条件●

ナツキシナリオを楽しむためには、最低条件として最初の都大会で優勝し、全国大会まで駒を進めておく必要がある。全国大会まで行ければ、その後はどこで負けてしまってもOKだ。全国大会が終わると、ナツキが変質者(?)につけられていると不安がりはじめる。こうなったら、ナツキのシナリオがうまく進展している証拠だ。

ベストエンディングへの道●

ナツキの好意度を高く保っておくのが、最低条件。次に注意したいのは、まず98年12月、ナツキの全日本入りを中西先生と討議するイベント。ナツキを見捨てるような発言をすると即シナリオがOFFになる。また、99年春の都大会で優勝できない、99年春の全国大会で決勝戦まで進めない(進んでも優勝はしちゃダメ)場合もそれぞれシナリオがOFFになってしまうぞ。もちろん、最後の全国大会は優勝しなくてはならない。



▶最初の都大会を制する、厳しいが不可能ではない。

辻　真琴　誕生日●8月27日

STORY● 男の子っぽく見えるけど、実は純情一直線。そんな真琴のシナリオは、リリカルなラブコメものだ。ある日突然自分の恋心に気づいた真琴が、告白しようとしてはジャマが入って失敗し……という、お約束のストーリー展開が楽しめるのだ。ドタバタラブコメが好きな人には、手放しでオススメしちゃうシナリオなのだ。

シナリオONイベントの条件●

最初の合宿中、真琴と一緒に水汲みに行くと(選択肢に注意! サボっちゃダメだぞ)真琴の好意度が45以上ある場合、真琴が山道で足をくじいてしまうというイベントが発生する。その後、10月〜12月までの間に真琴の好意度を70以上にまで上げると、スケジュール決定後に学校の屋上でのイベントが発生して、真琴シナリオがONになる。

ベストエンディングへの道●

まず注意したいのが真琴シナリオは、彼女の好意度が40未満になるとイキナリOFFになってしまうということ。常に真琴の好意度には気を配ろう。また、99年2月の段階でほかの女の子のシナリオがONになっていると、真琴シナリオがOFFになってしまう。他にも、真琴が行方不明になったとき発見できなかった、99年春の大会で優勝してしまった場合もOFFになる。もちろん、最後の大会で優勝できなかったときもアウトだ(※9)。



▶真琴のシナリオONイベントは発生時期が早いので注意。



まんが・茨城県　深野樹里さん

※9：ナツキシナリオが同時にONになってしまった場合は、98年12月にナツキの全日本入りを中西先生と討議するイベントが発生するので、ナツキを見捨てるような選択肢を選ぼう。これでナツキシナリオがOFFになる。

高村香純　誕生日●5月25日

STORY● 自分の夢とバレーとの板挟み。そんな葛藤に悩みながら、人間的に成長していく……。というヒューマンドラマチックな展開を見せるのが、香純のシナリオ。一昔前の学園ドラマをほうふつとさせる、友情をテーマにしたアツいドラマが楽しめるのだ。香純と二階堂の高慢お嬢様対決も見ものだぞ(笑)。

シナリオONイベントの条件●

香純のシナリオをONにするためには、最初の都大会で負けなくてはならない(※10)。さらに、その時点で好意度最高が香純で、かつ香純の好意度が70以上という条件を満たす必要がある。とりあえず、これで香純のシナリオがONになる。一見難しそうだが、最初から香純に目をかけておいてやれば、わりと簡単にクリアできる条件といえる。

ベストエンディングへの道●

香純のストーリーを進めるのは比較的カンタン。基本的に好意度を高く保っておけば、特に何の問題もないはずだ(それだけで、イベントもほとんど見られるしね)。注意したいところは2点。99年春の全国大会で優勝しないことと、最後の全国大会で優勝すること。ちなみに香純はエンディングが2つに分岐する。これは、香純の父親が来たときに3番目の選択肢を選んだか、ほかの選択肢を選んだかで変化する。両方試してみよう。



▶香純を狙う場合は、好意度に注意しておけば問題はない。

岡崎あかり　誕生日●3月3日

STORY● ロリな外見、それに似合わぬ頭の良さ、そして天真爛漫な性格が魅力のあかり。彼女のシナリオは、ナツキに非常に良く似た熱血スポ根モノ。だが、決定的な違いは、そのイベントやセリフの端々に、さまざまなアニメのパロディが盛り込まれているという点だろう。ドタバタスポーツモノのノリが、存分に楽しめるのだ。

シナリオONイベントの条件●

あかりのシナリオを楽しむ上で忘れてはならないのが、あかりのポジションをアタッカーにしておくということ。そうでないと話が進まないのだ。シナリオをONにするためには、まず最初の都大会で優勝しないでおくこと(さらに、好意度最高があかり)。その後、98年4月にあかりの好意度がナツキよりも高いと、あかりシナリオがONになるのだ。

ベストエンディングへの道●

98年夏の都大会で優勝できないと、即座にあかりシナリオがOFFになってしまうので注意。また、その後の全国大会で、準決勝まで進めなかった場合もOFFになってしまう。また、99年春の都大会で優勝できない、99年春の全国大会で決勝戦まで進めない場合もシナリオがOFFになってしまうのだ。勝たなくてはいけない試合と負けなくてはいけない試合があるので少々面倒かもしれないが、条件はそれほど難しくないはずだ。



▶最初の都大会で負ける。理央、香純のシナリオに注意。

笹沢早苗　誕生日●6月30日

STORY● 優しく物静かで、非常によく気がつく早苗は、基本的に誰とも仲がよく、チームの潤滑油として働いてくれる女の子。そんな彼女のシナリオは、なんと悲劇系なのだ！　体の弱さをおして戦うという、これまたスポ根モノの王道を行くものといえる。はたして、彼女を死の病から救ってやることはできるのだろうか!?

シナリオONイベントの条件●

早苗のシナリオをONにするためには、まず彼女のポジションをセッターにしておく必要がある。そして、98年夏の都大会で初優勝する。その後、縁日で早苗に会い、11月に早苗以外を特訓し、早苗に倒れてもらおう。そして12月、早苗が「医者に行ったが体調に問題はない」と言ってきたら、早苗のシナリオがONになるのだ。

ベストエンディングへの道●

早苗のシナリオがOFFになるのは、99年春の全国大会で準決勝まで進めなかった場合(当然都大会で負けてしまってはダメだ)、99年春の全国大会で優勝してしまった場合だ。ただ、99年4月の時点でほかの女の子のシナリオがONになっていると、早苗のシナリオがOFFになってしまうので注意(※11)。早苗のエンディングは、最後の全国大会準決勝・決勝戦の戦い方で分岐。敵か味方のどちらかが7点以上取ったらタイムをとろう。



▶早苗のシナリオを楽しむのなら、ほかの女の子に注意。

宗田理央　誕生日●12月8日

STORY● バレーの実力はチーム随一ながら、誰にも心を開かず、1人我が道を行く理央。自分についての過去を語らず、そして誰とも打ち解けようとしない彼女の態度は、悲しい過去を繰り返さないため、自らが引いた予防線だった……。理央のシナリオは、彼女が自分の過去を克服し、チームの皆と一体となるまでを描いた、青春ドラマ風のものだ。

シナリオONイベントの条件●

理央のシナリオONイベントは、香純、あかりと時期、条件ともにバッチリ重なっている。逆に言うと、この3人のシナリオは決して同時進行しないということだ。さて、理央のシナリオだが、ONになる条件は最初の都大会で優勝しないこと。さらに、理央の友好度がチーム内最低、好意度が60以上という要素も付け加わるのだ。

ベストエンディングへの道●

理央のシナリオがOFFになる条件は、98年夏の都大会に優勝できない、98年夏の全国大会出場時に理央の好意度が65未満、99年春の全国大会に出場できない、99年春の全国大会に優勝してしまった場合の4点だ。また、98年11月～12月の司がたずねてくるイベントで、家を留守にしてしまった場合もシナリオがOFFになってしまう。以上に気をつけて、最後の全国大会で優勝すれば文句なくベストエンディングを迎えることができるぞ。



▶好意度さえ上げておけば、友好度に関しては問題ない。





まんが／鳥取県　ごちそうさん

※10：都大会で優勝しないということ。※11：ナツキシナリオが同時にONになった場合は、99年春の全国大会で決勝まで進まなければいい。これでナツキシナリオがOFFになる。

アザーライフ アザードリームス

●発売日／97年11月13日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）

すべての冒険者に役立つ3つのポイントを徹底紹介!!

「魔物の塔」の最上階を目指す少年の冒険を描いたダンジョン探索型RPG『アザーライフ アザードリームス』。このゲームで塔の最上階を目指すためには、強力な使い魔の存在が絶対に欠かせない。そこで今回の攻略では、使い魔を強くするために重要な"融合"の法則をわかりやすく解説。さらに、融合にオススメな18体の使い魔を紹介していこう。また、冒険をサポートしてくれるすべてのアイテムデータと、その有効な使い道も説明しているので要チェック！　これらをキミ自身の目でちゃんと確かめ、楽しい冒険ライフをエンジョイしてほしい。


▲各階層で床が崩れ落ちる直前まで経験値を稼いでレベルを上げよう。


▲根気よく何度も塔に入ってアイテムや使い魔の卵集めに励もう！

◉融合の法則＆融合にオススメな使い魔を紹介！　最強の使い魔を作り出せ！

かなり強い使い魔を連れていかないと、塔の最上階まで到達するのは困難。冒険を楽に進めるためにも使い魔同士を融合させ、より強くすることが必要だ。まずは、融合の法則を正確に把握しよう。融合の法則は4つ。第1に、よりレベルの高い使い魔が、融合後の使い魔のベースになるということ。第2に、融合後の属性は、属性の強弱関係の元で、強い属性の方に変化すること。第3に、魔法が融合後の使い魔の属性と同じ属性に変化すること。そして第4の法則、能力に関しては下の通り。矢印が示しているのが融合後の結果だ。また、右の表では、使い魔の中でも特にお得な能力を秘めたものをピックアップして紹介しているので、参考にしてほしい。能力の法則をふまえ、いろいろな組み合わせを考えてみよう。ちなみに、特殊な能力を持った使い魔はたくさんいるが、融合ではステータスに影響を与える（HPが2倍、攻撃力が2倍など）使い魔がオススメ。表の中でも紹介しているので、しっかり確かめておくといいぞ。


▲もとの使い魔の持っているウィークポイントを補う形で融合を行うのがベスト。

▼融合後の属性変化によって、魔法がレベルアップするように、よく考えて使い魔を選ぼう。



融合で種族が変化する使い魔の能力

主人公が命令することで、初めて効果を発揮するタイプの能力
↓
失われる

左以外の能力
↓
引き継がれるが次の融合では無効となり失われる

融合にオススメな18体の使い魔たち

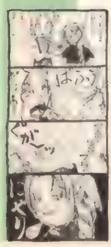
魔物名	融合後に継承される特殊能力
ノイズ	使い魔の魔法を封じさせない
フレイム	使い魔を吠え声から守り、AIを変更させない
サイクロン	融合後の使い魔のMP消費が1／2になる
カゼキリ	融合後の使い魔の魔法レベルが2倍になる
ナイトメア	主人公と使い魔を眠りから守る
グリフォン	主人公の持っているアイテムを盗ませない
ニュエル	主人公と使い魔を毒から守る
クラーケン	直接攻撃してきた敵に対して電流で反撃する
バロン	主人公と使い魔の取得経験値が2倍になる
スーベニア	融合後の使い魔が1ターンで2回行動できる
アラクネ	主人公と融合後の使い魔の攻撃力が2倍になる
ヴァイパー	主人公と使い魔を毒から守る
ユニシャポー	主人公と使い魔を目潰しから守る
マテリアル	融合後の使い魔の防御力が2倍になる
ソイルシザー	主人公が装備している武器、盾をさびさせない
ズー	融合後の使い魔が金縛りの能力を使えるようになる
ナップラス	融合後の使い魔のHPが2倍になる
キッズ	使い魔をさらわせない

CHECK 隠し魔法をゲットしよう！

魔法を使うことができない使い魔同士を融合させると、どの使い魔も持っていない"隠し魔法"を取得する場合がある。これらの魔法は、かなり威力が高く（属性の強弱関係で変動するが）、どれも扱いやすいものばかり。これまで役に立たなかった使い魔が、隠し魔法を取得することで最強の使い魔に変貌する、なんて可能性もあるのだ。ちなみに、取得する魔法は使い魔によって異なるので、いろいろ試してみることをオススメする。また、魔法は1種類につき、各属性に対応して3つ存在し、その中で本来の威力を発揮するのは「スタンダード」（ア・ブレスのように冠詞が1文字のもの）だけ。ほかの2つは「マジックアイソトープ」（ネア・ブレスのように冠詞が2文字のもの）と呼ばれ、スタンダードと比べると威力が低いうえに魔法レベルがアップしないぞ。隠し魔法を得るための融合では、この点にくれぐれも注意すること。


▲ステータスが高いパワータイプの使い魔に隠し魔法を取得させれば、さらに強くなること間違いなし！





まんが／愛知県　牛ぎゅうさん

隠し女の子3人とラブ♥ラブになる方法を完全バックアップ！

ここでは3人の隠し女の子、ビビアン、チェリル、ミアを登場させる方法からラブラブ状態になるまでの手順を詳しく説明していこう。なお、女の子とラブラブ状態になるためには、冒険から帰るたびに女の子と話をすることが前提となる。これは、ほかの女の子（ニコ、セルフィ、パティ、ファー）と接するときでも同じなので、必ず覚えておくこと。



◀女の子とラブラブになればデートにも誘えちゃう！

ビビアン・メルカ



踊りが大好きな夢見るお姉さん

大舞台で踊ることを夢見るビビアン。彼女を登場させるためには、まず塔の20階に落ちている「青いケープ」を手に入れることが重要。このアイテムを酒場の女将に渡すことで、初めてビビアンと出会うことができるのだ。さらに、この時点で演芸場を建てておけば準備OK。踊りの好きなビビアンはフォンにダンサーとしてスカウトされるぞ。その後、先輩にいじめられたビビアンが自信を失ったら「酒場に行こう」の選択肢を選ぼう。すると、ビビアンは元気を取り戻して、スランプから脱出するはず。あとは冒険から帰るたびにビビアンに話しかけること。これで2人の仲が進展し、ラブラブ状態になるのだ。



▼選択肢は慎重に選ぶこと。1歩間違うと絶交されることになるぞ。

- 酒場の女将にケープを渡すと酒場が開店
- 冒険を繰り返すと酒場が再開しビビアン登場
- 演芸場を建てるとビビアンがスカウトされる
- ビビアンが先輩たちにいじめられる
- ビビアンが自信を失いスランプ状態に陥る
- 酒場に誘ってビビアンを励ます
- 冒険から帰るたび舞台でビビアンの立ち位置が前に
- ビビアンがメインダンサーになる
- 「冒険→ビビアンと会話」を数回繰り返す
- ラブラブになり、朝起こしにきてくれる

チェリル・チャイルド



不治の病をわずらう不幸な少女

幼い頃から病気に苦しむチェリルは、町の診療所を改装すると登場。彼女が窓から落としたぬいぐるみを拾ってあげると家に招待され、自由に出入りできるようになる。冒険から帰るごとにチェリルとの会話を3回繰り返し、イベントが進展するとデートに誘われるぞ。そして、チェリルがデート中に倒れて病院に入院したら塔の25階にあるナオルル草を取りに行こう。ナオルル草をハッシュに渡せばチェリルが退院し、看護婦を目指すために病院の手伝いを始めるのだ。あとは、冒険後に毎回チェリルに話しかけて、ナオルル草を持ってきたのが主人公と知られればOK。その後チェリルと何回も話せばラブラブになる。



▼友だちとして真剣に悩みを聞いてあげることが2人の仲を深める。

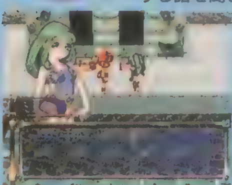
- 改装に必要な4,000Gをハッシュに要求される
- ハッシュに改装資金を渡す
- 冒険から帰るとチェリルが引っ越してくる
- 冒険から帰るごとにチェリルの家を訪ねる
- デート中にチェリルが倒れ病院に入院する
- 塔の25階にあるナオルル草をハッシュに渡す
- 冒険から帰るたびにお見舞いに行く
- チェリルが退院し、看護婦見習いになる
- ナオルル草を渡したのが主人公だと知られる
- 冒険から帰るたびに話しかければラブラブに

ミア・ミリア



読書が趣味の内気なメガネっ娘

読書のほかにマンガ、動画鑑賞、盗聴（?）が趣味というミア。彼女は、ハル教授から図書館を建設する話を聞き、そのための資金8,000Gを渡すと登場。その後、冒険後に毎回彼女に話しかけると、メガネを落としてしまうイベントが発生する。メガネを拾ってあげればラブラブ確定。あとは冒険後に毎回ミアと話せばイベントが進行するので、「もう後を付けるのはよせ」の選択肢を選ぶとラブラブになる。



◀プールが開園していればデートに誘われるぞ

- 「冒険→ハル教授と話す」を4回繰り返す
- ハル教授に図書館を建築するための資金を渡す
- 冒険後に図書館が建ち、ミアが登場
- 「冒険→ミアと話す」を2回繰り返す
- ミアが落としたメガネを拾うとイベント発生
- 主人公の名前を聞かれるので教える
- 「冒険→ミアと話す」を数回繰り返す
- ミアが主人公を尾行する。怒るとラブラブに





まんが／静岡県　和泉流さん

冒険の基礎知識&全アイテムデータを徹底紹介!

ここでは、さまざまなアイテムを使った基本戦術を3つのポイントに分けて詳しく紹介していくぞ。さらに、全アイテムの詳細データも一気に大公開！　まったくの初心者から熟練者まで確実に役立つこと請け合いだ。これらのデータで冒険をスムーズに展開し、最上階到達への足がかりとしてほしい。また、膨大な数のアイテムの中には、まだ見たことがないものもあることと思う。右ページの表をじっくりチェックして、これからの冒険に役立てよう。これさえあれば、どんな困難も難なく乗り越えられることは間違いない。エンディングまでの道のりは近いぞ！　以上のポイントを深く理解したならば、あとはキミの努力次第。根気よく冒険を繰り返し、最上階を目指してがんばろう。



▲塔の中盤からアイテムをいかに有効に使うかがかなり重要になってくるぞ。使いすぎに要注意！



◀風の水晶など、冒険に欠かせないアイテムは自分の家の金庫に保管しておこう。

POINT1◉ さびない武器と盾を極限まで鍛えろ!

どんなに強力な武器や盾も、ワナや魔物の特殊能力でさびてしまうとレベルダウンしてしまう。この点を考えると、金の剣や鏡の盾などのさびない装備品を砂を使って鍛えた方が得策だ。これらの武器と盾を持っていれば、安心してダンジョン内を探索できるし、極限まで鍛えれば最強の武器となる。装備品を鍛える効果を持つ〝赤い砂〟と〝青い砂〟をたくさん集めて武器を強化し、戦闘を有利に展開していこう。ただ、砂は出現率があまり高くないので、見つけたら優先的に入手すること。また、鍛える盾としては、特殊効果のある皮の盾や鏡の盾がオススメ。皮の盾は回避率をアップさせる効果を持ち、鏡の盾は高い確率で魔法を反射することができるのだ。もし、見つけたら必ず入手しておこう（ちなみに、鍛えられる武器に特殊効果を持つものはない）。以上のことを踏まえて、装備品の強化に励んでほしい。



▲装備品は最高でレベル99まで鍛えることが可能だ

POINT2◉ 状況に合わせてアイテムを効果的に使おう!

冒険に慣れてくると、ついつい同じアイテムばかり使ってしまいがちだが、それでは最上階に到達するのは難しい。それぞれのアイテムが持つ効果を把握し、状況に応じて適切なアイテムを選ぶことが重要だ。例えば草や実などアイテムのほとんどを、主人公と使い魔に使っているプレイヤーが多いと思うが、アイテムの中には敵に投げつけることで特殊な効果を発揮するものもある。また、魔法の玉を使うときも、敵の属性をよく考えて、効果的なタイミングで使用するように心がけよう。右のページで紹介しているリストをチェックしてアイテムを上手く使っていけば、戦闘がかなり楽になるし、アイテムの無駄使いもなくなるはずだ。アイテムを制する者がダンジョンを制する、かもしれないぞ。



◀風の水晶を投げつければ敵を消滅させられる。こんな使い道もあるのだ。

POINT3◉ 集めた回復アイテムはできる限り温存せよ!

使い魔は常にMPを消費し続け、完全にMPが尽きると行動不能になってしまう。だが、敵と戦うために必要不可欠な使い魔が行動不能に陥るのは非常に危険。MPを回復できる〝ピタの実〟や〝水の水晶〟を拾ったら可能な限り温存して、ここぞというときに使うようにしよう。そうしないと使い魔のMPは、最上階に着く前に、まず確実に尽きてしまうぞ。戦闘時にも極力MP消費が少ない協力攻撃を中心に戦って、MPを節約することが大切だ。また、使い魔は融合することでMPを回復できる。ダンジョンの途中で必要ない使い魔の卵を拾ったら、MPの回復に活用するといい。



▲使い魔の中には草や鉄で作られた剣などを体内に吸収して、MPを回復するものが存在する。



◀冒険に出発する前に、リースからピタの実を必ずもらっておこう。

CHECK ラクにお金を稼げる裏技を大公開!　これでキミもお金持ち

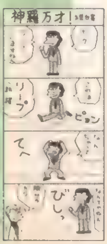
公式　価格＋（価格÷10）×（武器・盾レベル）＝売り値

すべての武器と盾の売り値は、上の計算式によって算出されている。さらに、その武器と盾が呪われている場合は、計算式で算出された売り値がなんと5倍に跳ね上がるのだ。このことを利用すれば簡単にお金を稼ぐことができるので、以下にその内容を説明していこう。まず、何らかの武器を装備して、装備品をさびさせるワナを探す。ワナを見つけたら何度も踏んで、武器レベルを－99まで下げてしまおう。その後、レベル－99になった武器を町に持ち帰って売れば一気に大金が手に入るという寸法だ。かなり偶然性に頼ることになるが、この方法を使えば序盤でも楽にお金を稼げるぞ。稼いだお金は、建物を建てる資金にしたり、自分の家をコーディネイトするための家具などを買ったり。使い道はキミの自由。どんなに豪勢に使っても、この方法を繰り返せば無限に稼ぐことができるのだ。ぜひ一度試してみてほしい。



▲たった1つの武器でこんなにスゴイ金額になったぞ。これなら一生遊んで暮らせるかも（笑）。





まんが／神奈川県　桐生雅士さん

アイテムリスト

種類	名前	売値	効果
剣	銅の剣	50	武器屋で100GOLDで売っている剣(攻撃力2)
	鉄の剣	100	冒険者がよく使う鉄製の一般的な剣(攻撃力3)
	ハカネの剣	150	鋼を何度も鍛え上げて作られた剣(攻撃力4)
	烈火の剣	400	火の属性を持った剣、攻撃力5)
	吹雪の剣	400	水の属性を持った剣(攻撃力5)
	疾風の剣	400	風の属性を持った剣(攻撃力5)
	分裂封じの剣	800	マネーバの分裂を防ぐ剣(攻撃力5)
	金の剣	1000	金で作られた唯一のさびない剣(攻撃力5)
	暗黒剣	1000	最強の攻撃力を誇るがミスが多くなる(攻撃力10)
	聖なる剣	1000	神の加護を受けた聖なる剣(攻撃力7)
	父の剣	1000	父の形見・名剣ソウルシューター(攻撃力8)
	トロルの刀	1000	トロル専用。ほかの武器に比べて攻撃力か高い
	ハンマー	1000	使い魔としてのトロルの初期装備。
	ホウガン	4000	わずかな力で矢を発射できる遠距離用の武器。
杖	木の杖	10	特に特徴のない木製の杖(攻撃力1)
	金縛りの杖	100	低い確率で敵を金縛り状態にする杖(攻撃力1)
	紅蓮の杖	150	火の属性を持った杖(攻撃力1)
	流水の杖	150	水の属性を持った杖(攻撃力1)
	雷光の杖	150	風の属性を持った杖(攻撃力1)
	封印の杖	500	敵の特殊能力を封じる効果を持つ(攻撃力1)
	命の杖	1000	攻撃すると同時にHPが少し回復(攻撃力1)
	金の杖	1000	倒した敵をまれに貨幣に変化させる(攻撃力1)
	しこみ杖	5000	杖の中で唯一鍛えることが可能(攻撃力1)
盾	皮の盾	30	装備すると攻撃回避率が上昇する(防御力1)
	木の盾	50	木製の盾でさびない(防御力2)
	銅の盾	100	銅を磨いて作られた盾(防御力4)
	鉄の盾	150	鉄製の盾(防御力5)
	ハガネの盾	300	鋼製のとても硬い盾(防御力6)
	鏡の盾	1000	魔法を高い確率で跳ね返すさびない盾(防御力3)
	タイヤの盾	1500	上質のダイヤで作られたさびない盾(防御力7)
	灼熱の盾	600	風属性の攻撃の威力を軽減させる(防御力5)
	凍氷の盾	600	火属性の攻撃の威力を軽減させる(防御力5)
	大地の盾	600	水属性の攻撃の威力を軽減させる(防御力5)
	命ある盾	600	敵の直接攻撃に対して反撃する(防御力5)
草	毒草	5	毒の効果を持った草(バロンが吐き出す)
	薬草(店)	7	HPを回復。塔の中に落ちている薬草と同じ
	薬草(塔)	7	HPを回復。満タン時に使うと最大HPが1上昇
	しびれ草	10	金縛りの効果を持った草
	ハラシュ草	10	攻撃力を低下させる草(バロンが吐き出す)
	ホレー草	10	防御力を低下させる草(バロンが吐き出す)
	眠り草	10	眠りの効果を持った草(バロンが吐き出す)
	毒消し草	15	毒状態を回復(ヴァイパーの毒は回復不可能)
	気付け草	20	混乱状態を回復
	目覚まし草	20	眠っている使い魔の眠り状態を回復
	ロイーム草	20	盲目状態を回復
	ハザク草	80	低下した攻撃力を回復(ヴァイパーの毒も可)
	ショロム草	80	下げられた防御力を回復
	ナオルル草	80	すべてのステータスを回復
	万能薬草	200	すべてのステータスを回復
鈴	聖なる鈴	100	聖なる音色で一定時間、敵を部屋に侵入させない
	邪気の鈴	800	フロアにいる敵全員のレベルを上げる
	使い魔の鈴	400	使い魔を自分の周りに呼び寄せることができる
水晶	火の水晶	400	炎の幻獣サラマンダーを召喚して敵と戦わせる
	水の水晶	400	首輪を着けた使い魔の全ステータスを回復する
	風の水晶	400	帰還の魔法陣か描かれて街に戻ることができる
ルーペ	出口ルーペ	50	昇降機の位置がわかるようになる
	ワナルーペ	100	フロア内にあるすべての罠の位置かわかる
	クッキリルーペ	50	見えないものが見えるようになる
	魔物ルーペ	50	フロア内にいるすべての魔物の位置かわかる
	宝物ルーペ	50	フロア内にあるすべてのアイテムの位置がわかる
実	ビタの実	5	MP50回復・満タン時に使うと最大MPか1上昇
	大ビタの実	10	MP100回復・満タン時に使うと最大MPか1上昇
	トゥナムの実	20	敵に投げつけると一定時間カエルになる
実	レヴァの実	20	使い魔に与えると次の融合に限り姿が変化しない
	ラエウの実	20	食べた階層に限りMPか減りやすくなる
	レオラムの実	100	一定時間MPか減らなくなる
	ケンカイの実	100	一定時間クリティカルヒットが出やすくなる
	オリームの実	100	敵に投げつけると魔法陣が描かれ消滅してしまう
	ケロビタの実	100	食べると魔力か完全に尽きてしまう
	ロシュの実	5000	食べた魔物を卵の状態まで戻す
種	マヘルの種	50	食べると一定時間すばやさが上昇する
	ラアの種	50	食べるとレベルか1減少する
	半速の種	50	食べると一定時間すばやさが低下する
	光の種	150	食べると属性か火属性に変化する
	海の種	150	食べると属性が水属性に変化する
	風の種	150	食べると属性か風属性に変化する
	マザルの種	200	食べるとレベルが1上昇する
	ハザクの種	500	食べると一定時間、攻撃力か上昇する
	ショロムの種	500	食べると一定時間、防御力が上昇する
	トヴァーの種	1000	食べると運か良くなる
魔法の玉	炎射の玉	100	火炎放射で敵を焼き尽くす(ア・ブレス)
	火炎の玉	500	線状に地をはう炎か封じてある(ア・スレッド)
	火球の玉	800	ファイアーボールが封じてある(ア・ブリッド)
	火柱の玉	1000	地面から立ち上る炎か敵を攻撃(ア・ライズ)
	毒煙の玉	800	部屋にいる敵全員に毒を与える(ア・ポイズン)
	水壁の玉	500	身を守る水の壁を出現させる(デ・ウォール)
	反射の玉	500	魔法を跳ね返す力が封じてある(デ・ミラー)
	氷岩の玉	800	氷山を障害物として召喚する(デ・ロック)
	回復の玉	800	HPを回復する効果を持つ(デ・ヒール)
	目潰しの玉	500	敵を盲目状態にする(ロ・ブライン)
	緊縛の玉	500	雷で敵を金縛りにする(ロ・バインド)
	眠りの玉	800	敵を眠らせる睡魔が封じてある(ロ・スリープ)
	弱めの玉	500	敵のレベルを1ダウンさせる(ロ・ダウン)
	酸雨の玉	800	部屋にいる敵全員を一定の確率で即死させる
光	聖なる光	150	これを使った1マスで一定時間、無敵になる
	邪気の光	150	これを使った1マスに侵入した者を混乱させる
	ワナ戻しの光	400	フロア全体の罠が見えなくなってしまう
	復活の光	400	気絶した使い魔に与えると回復する
	解呪の光	100	呪われた装備品の呪いを解除する
	ヘイメの光	100	フロア全体のすべての段差をなくす
	錬金の光	80	フロア内のアイテムをすべて金貨に変える
砂袋	研錬の赤い砂	100	剣などの武器を鍛えることができる魔法の砂
	研錬の青い砂	100	盾を鍛えることかできる魔法の砂
	研錬の白い砂	100	魔法の玉の使用回数を1増加させる
イベント関連	グルの油壺	—	イサクに渡すと風車が動き出す
	水のメダル	2000	ウォッタに渡すとプールか開園する
	たこやき	50	ファーに渡すとイベントが発生
	メカネ	—	ミアに渡すとイベントか発生
	青いケープ	—	酒場のおかみに渡すとビビアンが登場する
	チャッピー	—	チェリルに渡すとイベントか発生
	ナオルル草	—	ハッシュに渡すとチェリルの病気が治る
よろず屋	オルゴール	500	女の子にプレゼントするためのアイテム
	美顔薬	50	肌をツルツルにするクリーム
	バラの花束	150	ラブラブ状態でないと受け取ってもらえない
	ハンドバッグ	1000	女の子に人気のバッグ
	ルビィの指輪	5000	自分の情熱を伝えたいときに贈る宝石
	あひるのカー	7	妹のウェティにプレゼントできる唯一のアイテム
貨幣	銅貨	約20	ダンジョン全体にまばらに落ちている
	銀貨	約100	ダンジョン15階あたりから落ちている
	金貨	約200	ダンジョン25階あたりから落ちている
その他	赤い首輪	—	魔物を使い魔にして戦わせるための魔法の首輪
	青い首輪	—	使い魔を2匹戦わせることかできる魔法の首輪
	肉	—	魔物を引き寄せることができる。MPを少量回復

※注意：このゲームに登場するアイテムには家を飾るための装飾品も存在しますが、攻略には直接関係しないため、この表では省略してあります。





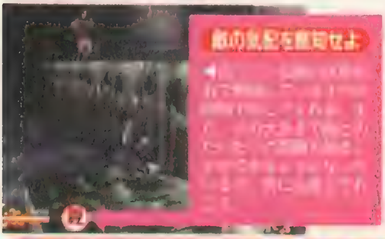
まんが／三重県 田中将司さん

ー立体忍者活劇ー 天誅

●発売日／98年2月26日●価格／¥5,800
●メーカー／SME
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

基本戦法から忍具活用法など、任務達成のための大攻略!!

闇に隠れて悪を討つ！　その任務を達成するために、全ステージで通用するテクニックを伝授！
まずは、最初に覚えておきたい重要事項。任務達成のためにもっとも重要なのは、発見されずに敵を倒すテクニックだが、そのために役立つのが、周囲の敵の状態を知らせてくれる〝気配〟表示なのだ。慣れれば、敵の状態を知るだけでなく、姿を見る前にその居場所を察知することもできる。気配が表示されたら、その場で少しだけ歩いてみよう。表示が大きくなる方向に敵がいるぞ。自分が動かないのに大きさが変化するなら、敵が動き回っているということ。ただし、敵が複数いる場合や、動物や町人などの気配も（誰の気配なのか）区別が付かないので、過信はしないように。



気

◉近くに敵が…
緑の表示は、敵が近くにいるが、こちらにはまったく気づいていない状態。この状態のうちに、敵の動きを確認し、背後を取って片づけるのが理想的だ。姿は見えなくとも、この表示が大きくなってきたら要注意。



怪!

◉身を隠せ！
敵の視界に捉えられてしまい、こちらを怪しんでいる状態になると、表示が黄色になる。完全に発見されたわけではないので、すぐに物陰に隠れるか、距離を取ればセーフ。迅速な行動が必要だ。



殺

◉発見された！
敵がこちらを発見し、戦闘態勢に入ってしまったのが、赤い〝殺〟の表示。こうなったらあきらめて戦うか、いったん遠くへ逃げて、仕切り直すことになる。この表示が出た時点で、評価の隠密の項目は減点される。



基本となる体術、剣術を会得せよ

体術

敵に見つからずに移動したり、戦いの中で有利なポジションを得るためのアクションの数々。ジャンプとしゃがみ移動の基本さえおさえておけば、あらゆる場面で役に立つ。

◉大ジャンプ　✚キー⬆⬆＋⊗

前方に回転しながら、長い距離を跳ぶ。普通の道をはさんだ建物から建物ぐらいの距離も楽に跳び越せるぞ。屋根の上を移動するときなどには、かならず大ジャンプを使っていくようにしよう。



◉転がり　しゃがみ中に✚キーの同じ方向を2回

しゃがんだまま、素早く前後左右に移動することができる。見つかりにくいし移動スピードも速いが、しゃがんだ状態では方向転換できないのと、一定距離を転がってしまい、微調整ができないのが欠点。



◉月面宙返り　✚キー⬇⬆＋⊗

大ジャンプと同じコマンド入力タイプのジャンプ。空中で身体をひねり、着地する。ジャンプと方向転換を同時に行えるので、敵に後ろに回られたときなど、距離を取りつつ振り向くのに使える。入力はシビア。



剣術

力丸と彩女では、剣技の質が違う。力丸は右への返し斬りをうまく使って、彩女なら踏み込んでの連続斬りを中心に戦おう。どちらも、まずは防御からだ。

◉防御　相手の攻撃に合わせて✚キー⬇

相手の攻撃を受け止めることができる。防御からの連続斬りで攻めるのが、斬り合いの基本だ。✚キーの入力は、相手の攻撃に合わせてといっても、技のモーションが始まってからならいつでもOK。



◉ダッシュ斬り　✚キー⬆⬆＋▢

力丸は前方へ刀を突き出し、彩女は踏み込んで両刀で斬りつける。力丸の方は、距離が詰まらないので安全に、彩女は、リーチの短い連続斬りにもつなぎやすいようになっているのだ。相手のスキに決めよう。



◉振り返り斬り　✚キー⬆⬇＋▢

力丸は前転しながら、彩女はその場で、振り向きながら後方を斬りつける。月面宙返りと同じく、入力のタイミングはシビアなので、練習しておこう。力丸は相手のすぐ前で使うと、背後に回りつつ攻撃できるぞ。







まんが／東京都　蒔村裕さん

一撃「必殺」こそが忍者の本領だ！

こちらに気づいていない、つまり、気配が"気"か"視"の状態の敵を攻撃すれば、かならず一撃で葬ることができる。これが必殺のための条件だ。後で解説する任務評価に、大きく関わってくるので、必殺のためのテクニックは、完全に身に付けておきたい。下で解説しているのは、敵に見つからずに接近するための代表的なパターン。どのパターンで近づいて背後を狙うかは、敵周辺の地形と行動パターンによる。例えば、高低差のある場所から狙う場合は、こちらが動くまでは発見されにくいけれど、スキの少ない相手には不向きだ。必殺技のモーションにならなくとも、"殺"以外の状態の相手に斬りつければ、必殺扱いで一撃で殺すことができるし、評価の得点にもなっている。場合によっては必殺技にならない方がいいこともあるのは覚えておこう。



▲条件を満たしていれば、手裏剣などの忍具を使っても、必殺扱いに。



▲飛び降りざまに斬りつけて…なんてこともできるぞ。

一撃で敵を葬る"必殺技"の種類

必殺の条件を満たし、相手のすぐ近くで攻撃ボタンを押すと、特殊なモーションの必殺技が発動するぞ。必殺技は、力丸、彩女とも3種類ずつ。相手との位置関係によって、技が変化するのだ。まず、相手の後ろからなら、首をかき斬るタイプ。相手の側面より前からなら、腹を刺すもの。そして、位置に関係なく、相手に背を向けた状態なら、骨を折っていくタイプの技になる。どの技でも、2人の華麗な動きが見ものとなっているのだ。



◀いちばん見ごたえがあるのは、骨を折るタイプのものだろう。条件さえわかれば、簡単に使い分けられる。

必殺のための基本接近パターン

その1■角に隠れて

建物内の通路などを巡回している敵を、曲がり角からスキをうかがって背後から襲う。壁に張り付くときの自分の向きがポイントで、角から出て進みたい方に向いておくこと。こうすれば、サイドステップするだけで敵に向けて走り出せるのだ。



▲敵の方を向いて、壁際で◯。壁に張り付いたまま角まで…。



▲背を向けたら◯を離し、サイドステップで角から出る！



▲あとは背後から近づいて、振り向く前に攻撃するだけだ。

その2■屋根の上から

屋根の上から、下の敵を狙う場合も、降りてすぐに進みたい方向に向いておくことが重要。普通の家や塀ぐらいの高さからなら、しゃがみ移動で降りると、飛び降りた直後の硬直がなく、素早く次の行動に移ることができるぞ。



▲まずはL1＋✚キーで、眼下の敵の行動を観察。



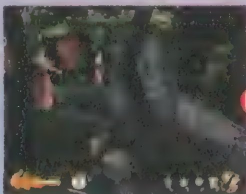
▲敵の行動に合わせて自分の向きを調節し…。



▲タイミングを計って、サイドステップか転がりで降りる。

その3■しゃがんで近づき…

平地や坂の上に敵がいる場合には、普通に近づくよりも、しゃがんでいた方が見つかりにくい。✚キー2回での転がりを使って背後に回り込み、立ち上がった後はすぐに敵の方を向いて攻撃しよう。長い通路を巡回している敵なども、状態が"視"になるギリギリの距離を保ちながら、こちらに背を向けるのを待とう。





◀ときどき、突然振り向くヤツもいるので、慎重に行動パターンを見切ろう。

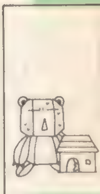
その4■ぶら下がりから…

屋根の上など、高いところの縁にいる敵には、少し離れたところからぶら下がったまま移動して近づこう。すぐ足元まで来ても、気づかれることはないが、ジャンプすることがあるステージ2や7の忍者には注意。上に上がるには時間がかかるので、相手が完全に背を向けるチャンスをジックリと待つのだ。





◀ぶら下がり移動は、遅いのが難点。忍者らしく、忍耐あるのみ！





まんが／佐賀県　ケロヨンさん

忍びの技を極め、特殊忍具を入手せよ!!

任務完了後に表示される忍術段位の評価（任務評価）で、最高位の忍術皆伝をとれば、ステージごとに決められた特殊忍具が、倉庫の棚に加えられる。これらの特殊忍具は、入手が難しいだけあって、どれも劇的な効果を発揮するものばかりだ。追加された特殊忍具は、ステージクリア時の評価に応じて補充される（次ページを参照）が、最大数は３個までとなっている。それ以上は増えないので、出し惜しみをしてもしょうがないけれど、使いどころを良く考えて持っていくようにしたい。



▶変化の術が使えれば、他のステージで皆伝を取るのも簡単になる。



◀効果が特殊なだけに、使いどころを誤ると意味がないものも多いぞ。

「忍術皆伝」で使用可能になる特殊忍具

鍛練ステージ	八方手裏剣	同時に８本の手裏剣を投げる。手裏剣は敵を追尾して命中するが、１人へのダメージは何本当たっても同じ。
ステージ１	神足の術	一定距離を一直線に高速移動する。移動中は敵に発見されないが、障害物や足場がないところは越えられない。
ステージ２	忍法火炎撃	口から火を吹いて攻撃する。攻撃力が高く、ガードもされないが、術の発動までの時間が長いのが欠点。
ステージ３	九字護身符	一定時間だけ、攻撃力・防御力が２倍になる。効果中は、身体から金色の気が立ち上っている。
ステージ４	忍法影分身	身代わりの人形を出し、効果中は敵が人形を優先して攻撃する。人形は一定のダメージを受けると消える。
ステージ５	変わり身の術	とどめの一撃をくらったときに自動的に発動し、HPが50回復する。自分の意志で使うことはできない。
ステージ６	変化の術	敵に変装するので、正面から近づいても怪しまれない。変装は、攻撃を当てるか、ダメージを受けると解ける。
ステージ７	忍犬	訓練された犬を呼び出して、敵を攻撃させる。忍犬は、一定のダメージを受けるか、時間の経過でいなくなる。
ステージ８	真似笛	発見されそうなとき（気配が“視”）に使うと、敵がだまされて元の行動（気配が“気”）に戻る。使っても減らない。

忍術皆伝をモノにするためのポイント

任務評価の段位は、下の表にあるような要素の合計点で決められ、合計400点以上取れば忍術皆伝となる。ちなみに、鍛練ステージだけは、敵が少ないだけに、ちょっと事情が異なり、１回でも見つかってしまうと、忍術皆伝を取ることができないので、気をつけよう。

これらの条件を達成するためのポイントは、右の通りだが、そのためにはまず、ステージのマップや敵の配置を熟知することが必要。なお、ステージ中に登場する敵の配置には３パターンあるので、何度もプレイして覚えよう。



◀さまざまな忍具を駆使して、高得点を競ってみるのもいいだろう。

評価得点の計算法

任務評価の項目で特に重要になるのは、１人20点の「必殺」とマイナスになる「隠密」。犬などの動物は、見つかっても隠密には影響しないが、必殺で倒せば、ちゃんと加算されるぞ。町人や女中を殺してしまう「非道」は、もちろん論外。

必殺	１人（１匹）につき20点
斬殺	１人（１匹）につき５点
非道	１人につき－20点
隠密	まったく見つからなかった場合400点。１回以上見つかると、300点－見つかった回数×20点。

任務評価は5段階

鍛練ステージでは、発見されたときの隠密のマイナス点が、回数×40点と高くなっており、完全隠密でないと忍術皆伝は取れない。

忍術皆伝	400点以上
上　忍	300～399点
中　忍	200～299点
下　忍	100～199点
門前払い	100点未満

“隠密”が基本だ！

計算表を見ればわかるように、１回も発見されることがなければ、隠密の得点だけで忍術皆伝に達する。逆にいえば、１回発見された場合、マイナス120点をフォローするのに６人を必殺で倒さなくてはいけないのだ。そう簡単に、完全隠密とはいかないけれど、１回見つかったらマイナス120点というのは、常に頭に置いておこう。



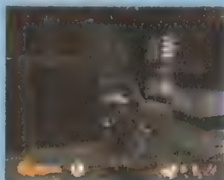
とにかく“必殺”で稼げ！

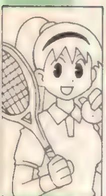
というわけで、隠密のマイナス分を必殺で補うのが基本戦略。万が一発見されてしまったときも、そのまま戦ってしまわずに、いったんその場を離れて敵の状態を“気”に戻し、あらためて必殺を取るようにしよう。もちろん、再接近するときにまた発見されてしまっては元も子もない。前の失敗を活かして、慎重にいこう。

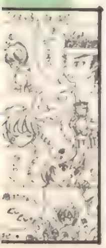


ステージに合わせた戦略を！

ステージによっては、最短距離で目的地を目指せば、完全隠密が狙いやすいこともあるし、敵の多いステージでは、多少見つかったとしても、必殺でフォローするのが楽だ。変化の術が使えるようになれば、ステージ５や７で、ザコは無視して変化状態のままボスのところまで向かってしまうこともできるのだ！







まんが／富山県　小薗まりさん

忍具を使いこなし、より高度な任務達成を！

もちろん、なるべく忍具を使わずに進むテクニックを磨くことも重要だけれども、忍具をうまく使うことで、より高い任務評価はもちろん、さらにカッコイイ任務達成も実現することができるはず。ここでは目的別に、特に使える忍具を解説していこう。



◀持っていける忍具は、4種類15個まで。配分がポイントだ。

ステージクリア後の任務評価と忍具の補充数

忍具選択画面の棚にある在庫は、任務をクリアしたときの評価によって補充される。困難な任務で、たくさん忍具を使いたいときなどは、すでにクリアしたステージ、高得点を取りやすいステージをくり返しプレイして稼ぎ、たくさん忍具を溜めておくといいだろう。特殊忍具は、どんなに稼いでも3つ以上にはならないので、忍具を溜めるためのプレイには、変化の術などの特殊忍具を使っていこう。

忍術皆伝	すべての忍具を2個ずつ補充
上　忍	10個をランダムに配分して補充
中　忍	5個をランダムに配分して補充
下　忍	2個をランダムに配分して補充
門前払い	どれかの忍具を1個だけ補充

◉隠密に役立つ忍具

敵に見つからないように進むという点では、特殊忍具の変化の術が究極といえるだろう。他のキャラに変装することで、堂々と目の前を通っても大丈夫なのだ。ただし、攻撃を当てたり、ダメージを受けると、術は解けてしまう。これを使うなら、敵は無視して、まっすぐ目的地を目指すようにしよう。同じく特殊忍具の、神足の術、真似笛も、隠密に役立つ忍具だが、どちらも便利そうでいて、使いどころが限られる。真似笛は、巡回しているタイプの敵が相手のときに便利だ。



▲変化の術を使った状態のまま、ボスを倒すことができれば、こんな笑えるシーンも見られるぞ。



▲真似笛を使っても、その場でグズグズしていたのでは、再び発見されてしまうぞ。迅速に行動すべし!!



▲とにかく使い勝手がいいのが、しびれ団子。犬や狼などであれば、戦闘中でも引き寄せられてしまう。



▲眠っている敵は、こちらが接触すれば起きてくるが、状態は〝気〟のまま。必殺技の練習台に。

◉必殺に役立つ忍具

なんといってもしびれ団子がベスト。複数の敵が近くにいたり、こちらから目を離してくれない敵なども、簡単におびき寄せて始末することができるぞ。口にするのを待たなくても、おいしそうな団子に引き寄せられていくところを背後から襲えば、団子を消費せずに再利用することもできるのだ。もちろん、隠密に役立つ忍具は、すべて必殺のためにも使える。〝殺〟状態の敵は、眠り薬を使って眠らしてしまえば、〝気〟に戻るので、あとはそのまま斬っても、起こして必殺技でしとめてもOKだぞ。

◉斬殺に役立つ忍具

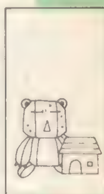
主にボス戦で使いたい忍具。煙玉、癇癪（かんしゃく）玉は、手軽に使えて効果も確実なのがうれしい。地雷は攻撃力の高さが魅力だが、戦闘中に仕掛けているところを攻撃されると、自爆するハメになってしまう。戦いになる前にあらかじめ仕掛けておいて、敵をその場所までおびき出そう。特殊忍具の九字護身符や、忍法火炎撃のように、発動までに時間のかかる忍具は、煙玉で敵の動きを止めておいて使うという手もあるぞ。忍犬もおもしろい忍具だけれど、これはあまりあてにはならない。



▲癇癪玉を使うときは、まきぞえをくわないように、距離を置いて投げないと、危険だぞ。



▲地雷で吹き飛ばされた敵が空中にいる間に、さらに斬りつけることもできる。うまく使えば強力な忍具なのだ。

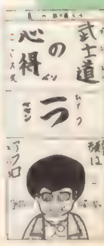


『天誅』の役立ちコマンド大紹介！

マル秘ウラワザ

最後に、困難な任務も楽々とクリアすることができる、究極の隠しコマンド4つを公開しておこう！　最初の2つを使えば、しびれ団子も使い放題で、忍術皆伝を取るのも楽勝になるし、体力回復コマンドがあれば、最終ステージだって恐くない。でもやっぱり、できれば自力でクリアしてから使うようにしてほしいぞ。

携帯忍具の最大数99に	忍具選択画面で、L1を押しながら✚キー↑↑←→←→□△と入力。持っていける忍具の数が、15から99に増える。
忍具の在庫が増える	忍具選択画面で、L2を押しながら✚キー↑↑←→←→□△と入力するたびに、忍具が1個ずつ増えるが、特殊忍具は増やせない。
任務中に体力全回復	ステージ中に、ポーズをかけて✚キー↑↑←→←→□△と入力。体力が最大値まで回復する。
全任務を選択可能に	ステージ選択画面で、R2を押しながら✚キー↑↑←→←→□△と入力。クリアしていない任務も、すべて選択可能になる。



まんが／山形県　スモモさん

トゥームレイダー2

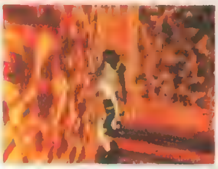
●発売日／98年1月22日●価格／¥5,800
●メーカー／ビクターソフト
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

レイラに襲いかかる数々の難関を突破せよ！

女冒険家レイラの活躍を描いたAVG『トゥーム2』。このゲームでは調査が重要なので、怪しい場所は⊗ボタンで徹底的に調べること。中には壁にまぎれて見つけにくいスイッチ（写真右など）もあるのだ。また、壊せる壁は一般に攻撃（グレネード・ランチャーを除く）で破壊できるが、一部に体当たりなどの特定の方法でないと破壊できないもの（写真左など）もある。



◀11面。銃撃で壊せない壁が初登場。

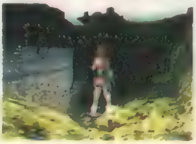


◀3面。背景にまぎれ、見つけにくいスイッチ。

基礎攻略 クリアに役立つ重要ポイントを総チェック

◉髪の動きで方角を読め

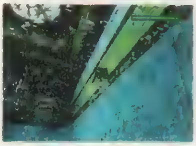
特定の場所で立ち止まると、レイラの髪が風になびいているのに気づくはず。実はこのときのレイラの髪は、同一ステージ内ならどこにいても同じ方角になびくようになっているのだ。この性質を知っていれば、レイラの髪の動きで方角をチェックすることも可能なので、覚えておくと便利だぞ。なお、風の吹かない屋内では、レイラの髪はなびかないので注意。



▲レイラの髪の動きは、方角を知る指針になる。

◉水の流れから逃れる

5面の巨大スクリューの近くや、12面のプール（写真の場所）では水の流れがあって、レイラはその流れに引き込まれてしまう。こんな場所では、壁際を泳ぐことで水の流れの影響をほとんど受けずにすむので覚えておこう。なお、6面にも巨大スクリューが登場するが、ここでは水の流れから逃れられないので、トラップのスイッチを切ってから進入するようにしよう。



▲壁際を泳げば、水の流れの影響をほとんど受けない。

◉すり足は命を守る

すり足（R1ボタン＋✚キー）や横歩き（R2ボタン＋✚キー）には、足場の端から落下しないという特徴がある（足場の端に来ると、自動的に歩みがストップしてくれるのだ）。落下の恐れがある場所では、必ずすり足を使うようにしよう。ちなみに、床に設置された針のトラップを歩いて通り抜ける場合でも、すり足ならノーダメージで抜けることができるぞ。



▲落下の危険がある場所ではすり足で移動しよう。

◉ぶら下がりで乗り移る

写真のように、ぶら下がれる場所が上下に並んだ地形では、上のフロアから下のフロアにぶら下がり直すことで移動することができる。操作手順は、①（ぶら下がり状態で）いったん⊗ボタンを放す。②落下中にすばやく⊗ボタンを押し直す。これだけでOK。ただし、フロア間の高低差が激しい場合には、このぶら下がり方法は使えないので、注意すること。



▲下のフロアへは〝ぶら下がり〟で移動できる。

◉地形に合わせて2種類のジャンプを使い分けよう

谷間などを跳び越えるジャンプには、右のような2種類がある（✚キー上と□ボタンの操作順序が逆になっているのがポイントだ）。基本的には跳躍距離がより長いダッシュジャンプを使っていくことになるが、ダッシュジャンプでは跳びすぎてしまう場合や、高めにジャンプしたい場合には、その場ジャンプでないとクリアできないぞ。どちらの場合も、跳躍中に⊗ボタンを押しておけば、そのまま跳び付きに移行できる点もチェックしておこう。

その場でジャンプ



◀まずは、足場の先端まですり足で移動しよう。

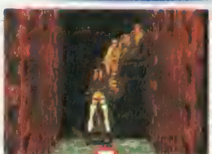


◀□ボタンを押した直後に、✚キー上を押す。



◀これで、その場ジャンプができる。より高く跳べるのだ。

ダッシュジャンプ



◀その場ジャンプ時と同じように、すり足で足場の先端へ。



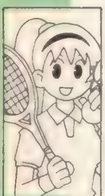
◀✚キー下を1回入力。助走開始の理想的な位置に立てる。



◀✚キー上を押した直後に□ボタン。大ジャンプができる。

走行中の連続ジャンプ

走行中に□ボタンを押し続けると、連続ダッシュジャンプができる。この連続ダッシュジャンプは、普通に走るよりもわずかながら早く移動できるので、時間制のトラップを突破するときに利用してみよう。なお、走行中に□ボタン＋⊗ボタンを押し続けると、連続その場ジャンプになり、着地した場所から助走なしで次のジャンプにつなげられるようになる。この連続その場ジャンプも意外なところで役立つので覚えておいて損はないぞ。





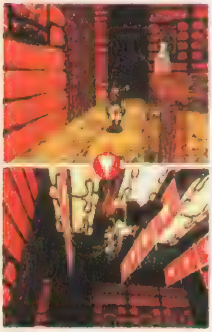
まんが／福島県 FOXさん

※92〜95ページで触れている操作指示は、初期状態のボタン配置に準じてあります。

◉空中反転を使いこなせ

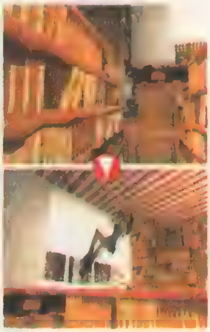
後方か前方へのジャンプの踏み切り直後に◎ボタンを押すと、空中反転ができる。使いこなすと便利なので、ぜひマスターしておこう。なお空中反転は、後方ジャンプ直後に✚キー上（前方ジャンプ直後に✚キー下）という操作でも行えるぞ。また、よじ登り状態からの空中反転も、連続写真のような手順で簡単に行える。終盤では、この動作を使わないと突破できない場所も登場するので、序盤で練習しておくといいだろう。

▼後方（あるいは前方）にジャンプをしよう。



▲踏み切り直後に◯ボタン。これで空中で反転できるぞ。

▼よじ登り状態で、◯ボタンを押しながら▢ボタン。



▲上のような操作をすれば、自動的に空中反転できる。

◉跳躍距離を伸ばせ

その場ジャンプやダッシュジャンプの滞空中に⊗ボタンを押し続けると、⊗ボタンを押さない状態よりも、わずかながら跳躍距離を伸ばすことができる。終盤ではこのテクを使わないとジャンプが届かない場所も登場するので、ジャンプ後に跳び付きにつなげるかどうかにかかわらず、普段から跳躍中に⊗ボタンを押し続けておくクセをつけておこう。



▲跳躍中に⊗ボタンを押し続けるクセをつけておこう。

◉武器の特性を知る

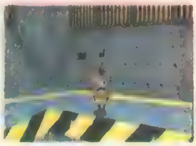
連射速度の早いウージーが一番使い勝手がいいので、この武器をメインに攻略していくといいぞ。一発の破壊力があるグレネード・ランチャーは動き回る敵には当たりにくいので、16面まで温存しておくのも手だ。M16は驚異的な射程を誇るので、遠くから敵を狙いたいときに利用してみよう。ただし、M16は走りながら使おうとすると、連射速度が落ちて役に立たない。



▲M16は遠距離攻撃に使ってこそ価値がある。

◉斜面のアイテムを取る

アイテムを出す敵を倒したときに、稀にアイテムが斜面上に置かれてしまうことがあるが、こんなアイテムは通常の方法では入手できない。この場合には、アイテムの真上に着地できるくらいの場所からその場ジャンプを行い、着地前に⊗ボタンを押し続けておこう。こうすると着地と同時にアイテム獲得動作に入って、ちゃんとアイテムを入手できるのだ。



▲その場ジャンプする位置もよく考えて行おう。

◉斜面でのジャンプ

斜面が向かい合って並んでいる場所では、斜面に乗った状態で▢ボタンを押し続けるだけで、斜面と斜面の間を延々とジャンプし続けることができる。この状態で、✚キー右（あるいは左）を押し続けると、少しずつ右（あるいは左）に移動することができる。見かけ上は、右（あるいは左）へ移動しているように見えないので、くれぐれも注意しよう。



▲斜面でのジャンプ中も、横方向への移動は行える。

◉真下の足場に直接着地せよ！

下の連続写真で解説しているような操作手順を踏むと、「上下の同じ位置に重なっているフロア間」の直接移動が可能になるぞ。上のフロアから飛び降りたあと、上のフロアにぶら下がれないギリギリのタイミングで⊗ボタンを押すのが成功のコツだ。下の写真（3面のシャンデリアの部屋）で、シャンデリアの位置が初期状態のまま、図書館の鍵のある小部屋に進入している点にご注目。このテクを使えば、普通の操作では進入できない場所にも進むことが可能で、結構利用価値も高いのだ。

▼ここで✚キー下。地形の端から後ろ向きに飛び降りよう。

▶このタイミングで⊗ボタン。早すぎても遅すぎてもダメだぞ。

▶成功すれば、真下の足場に直接着地できる。これは便利だ！

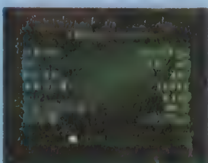




▲これがこの特殊ワザの証拠写真。その真価が伝わるかな？

隠しアイテムの秘密

1～16面の各ステージには、3つの隠しアイテム（獲得すると独特の音楽が流れるアイテム）が用意されている。これらはプレイヤーの自己満足を満たすだけの存在で、全部獲得してもこれといったメリットはない（たまにアイテムを入手できることがある）。



▲18面クリア時にすべての隠しアイテムを取っていても、メリットはとくにない。

18面クリア後のご褒美

18面をクリア後に「ゲームを上書きします」を選択してセーブすると、最初から全武器装備（5面、18面除く）、武器の弾数とトーチが無限、という状態でプレイできる。ただし、このデータではもはや通常の状態（弾数制限あり）ではプレイできないので、注意しよう。



▲18面クリア後のデータなら、どの武器でも弾数無制限で使用できるのだ。





まんが／愛知県　ストライフさん

難関攻略 つまりやすい難所のクリア方法を徹底アドバイス

2面「ベニス」◉ボートをフル活用せよ

この「ベニス」ではボートという乗り物が登場するので、右のヒントを参考にうまく使ってステージをクリアしよう。ボートには「早く移動できる」「⊗ボタンで加速できる」「加速中に障害物に接触すると、その度合いに応じてダメージを受ける」「加速中は斜めの地形に進入できる」「ボートで航行中に✚キー右（あるいは左）＋◎ボタンでボートから飛び降りができる」といった特徴がある。ちなみに、このステージの水路に設けられた扉の多くは、閉まったままでも下を泳いで通り抜けられる。これを利用すれば、ボートを1回も使わずにクリアすることも可能なので、上級者は研究してみよう。

①ボートを移動

スタート地点近くのボートに乗り込み、地下水路奥の写真の位置にボートを停泊させよう。近くのスイッチを入れるとこの小部屋の水位が上がり、ボートに乗ったまま後半エリアに進めるようになるぞ。



▲後半エリアに続く通路。ここが前半の山場になる。

②機雷を除去

後半エリアには、機雷（ボートで進入すると爆発を起こす）が配置された場所がある。この場所にボートで突っ込み、機雷に触れる少し前に、ボートから脱出しよう。ボート1台と引き換えに、機雷を除去できるぞ。



▲機雷に接触する直前にボートから脱出しよう。

③時間内に脱出

2つの水門（スイッチを入れると格子が上に開く）を開けたら、ゴール地点の扉を開くスイッチを操作。鐘が13回鳴るとこの扉は閉まってしまうので、残ったもう1台のボートで最短ルートを突っ切り、脱出しよう。



▲加速していれば、ボートは斜面にも進入できるのだ。

4面「オペラハウス」◉見つけにくい部屋

序盤で手に入る豪華な鍵を、どこで使えばいいのかわからなかった人も多いだろう。そんな人はスタート地点から見て右側（写真のレイラ正面）のエリアを見逃しているはずなので、右手の屋根伝いに進路を探してみよう。ぶら下がり中は横移動できる、ぶら下がりを利用した下方フロアへの移動(P.92参照)、壊せる窓の存在、針のトラップはすり足で抜けられる。この4点に気をつければOK。



▲スタート地点から見て右方向に見つけにくいエリアがある。

5面「海上倉庫」◉プールの水の秘密

緑のパスカードを使ってすぐ隣の扉（写真の場所）を開けたはいいけど、そのあとどうしていいかわからなくなった…なんて人はいないかな？ ここでは、この部屋の外にあるプールの水にご注目。この部屋のスイッチを再度操作するとプールが最初の状態に戻ってくれるぞ（ゴールへと続く、奥のプールが水で満たされる）。あとは、今開けたばかりの扉から出て、奥のプールを泳いで進めば先に進めるのだ。



▲緑のパスカードを使う部屋に謎解きのヒントが隠されている。

4面「オペラハウス」◉動かせるブロック

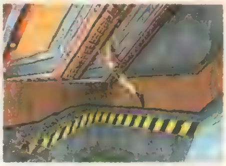
電子基盤を専用の挿入口にはめ込んで近くのスイッチを下に動かすと、オペラハウス1階の舞台奥の壁がせり上がって、舞台裏に進めるようになる。舞台裏には1カ所だけ動かせるブロックがあるので、右の写真を参考に探してみよう（電灯の位置と照らし合わせて考えれば、場所はすぐに割り出せるはずだ）。周囲のブロックとデザインが違うところが、動かせるブロック最大の目印だぞ。覚えておこう。



▲写真の右下に、模様の描かれた箱があるのが、わかるかな？

6面「潜水場」◉毒沼を跳び越える

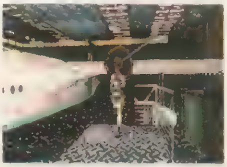
ステージ序盤に配置された緑の毒沼は、一度落ちるとそのまま死に至ってしまう恐ろしいトラップだ。ここでは手前の斜面をすべり降り、地形の端ギリギリからジャンプして先の足場に跳び移るしかない。ただ、普通にジャンプしようとすると、かなりシビアな踏み切りを強いられるので、ここでは跳び込みジャンプ（R1ボタンを押しながら◎ボタン）を使ってみよう。この方がずっと楽に跳び越えられるぞ。



▲跳び込みジャンプは、通常ジャンプより跳躍距離が長いのだ。

5面「海上倉庫」◉飛行艇に乗り移る

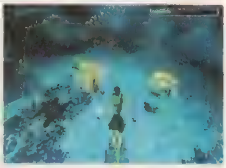
停泊している飛行艇は単なる背景と思いがちだが、地形として上に乗ることができる。飛行艇近くの桟橋から、プロペラに向かって⊗ボタンを押しながらダッシュジャンプをすれば、プロペラ近くに跳び付けるので、ここを足掛かりに飛行艇の上に登ろう。ただし、回転しているプロペラに接触すると一発死なので、プロペラを止めるスイッチ（飛行艇の底部から進入した部屋にある）を操作してから跳び付くこと。



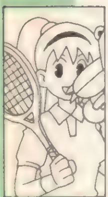
▲前方に見えるプロペラには、跳び付くことができるのだ。

7面「海底」◉残骸をたどろう

スタート直後の海底エリアでは、右手後方を観察すれば漂流物を見つけられるはず。この漂流物が進むべき進路の道しるべになってくれるので、これをたどるように泳いでいこう（海底にはアイテムなども皆無なので長居は無用だ）。ちなみに、この先で進入できる船底の4つ目の部屋では、入って左手の奥（下寄り）の方にスイッチが隠されている。見つけにくいので、見逃さないようにしよう。



▲海底の漂流物（タル状のオブジェ）を道しるべにしよう。

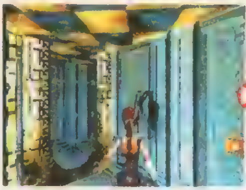


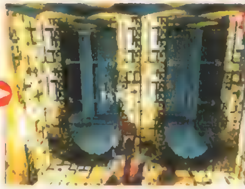


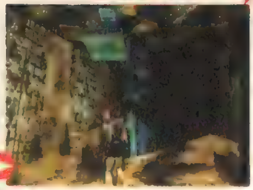
まんが／京都府 樹塚智さん

8面「マリア号の残骸」◉ブレーカーを探し出せ

床がガラス張りの部屋のブレーカーと、トイレの鍵が落ちていた部屋のブレーカーまでは入手できても、第3のブレーカーはなかなか見つけられないはず。第3のブレーカーはトイレの鍵を使った部屋にある、両開きの扉の左奥に隠されている。ここでは「両開きの扉が開いた状態では、ブレーカーを隔離してしまう」というのが仕掛けの謎を解くカギになっているぞ。まずはこの部屋の天井の扉（左の写真の扉）を開けることに専念し、それが達成できたら、あとは両開きタイプの扉を閉め直して（初期状態に戻して）、天井ルートからブレーカーのある場所に進むようにしよう。



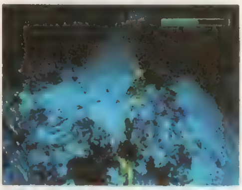




◀▲両開きの扉を開けると、重要アイテムのブレーカーが左手の部屋に隔離されてしまう（写真左）。スイッチ操作などが終了したら、両開きの扉は初期状態に戻しておこう（写真中央）。あとは天井のルート（写真上）からブレーカーに向かえばOKだ。

8面「マリア号の残骸」◉橋の鍵

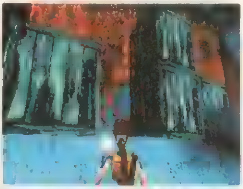
終盤、サメが徘徊する水中エリアまで進んでから行き詰まってしまった人もいるんじゃないかな？　この水中エリアには、橋の鍵という重要アイテムが隠されているぞ。水中エリアに進入したら、最初は道なりに沿って進み、曲がり角で右に向かう。突き当たり近くの左手の海底に、丘のように盛り上がった地形があるので、その付近をよく観察してみよう。橋の鍵は灰色なので目に止まりにくいが、海草の近くを探せば見つけられるはずだ。サメに食われる前にすばやく拾っておこう。



▲橋の鍵は灰色なので、海底の色にまぎれて見つけにくい。海草の近くにあるので、よく探してみよう。

10面「デッキ」◉船舶の鍵を使う

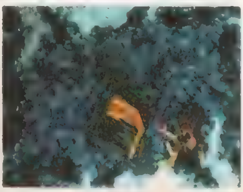
このステージの開始直後は、左前方にある湖に飛び込むのが正解ルートだ。この湖の岸辺には、船舶の鍵が落ちているので、必ず入手しておくこと。この船舶の鍵を使う場所も発見しにくいが、肝心の鍵穴は写真のような動かせるブロックが3つある場所の奥に隠されているぞ。うまくブロックを動かして、一番奥のブロックを脇にどけてあげよう。ちなみに、この場所のごく近くには、上に乗ると自動的に開く扉も隠されているぞ。見逃さないように、しっかり探しておこう。



▲この動かせるブロックの奥に鍵穴が隠されている。見逃していた人も多いんじゃないかな？

10面「デッキ」◉ボートの上に飛び降りる

船舶の鍵で開けた扉の奥のエリアを進んでいくと、巨大な湖にたどり着ける。この湖に浮かぶゴムボートには、水面からよじ登ることができないので、上に乗るためには湖奥の通路を進んで上空の穴からゴムボート目掛けて飛び降りるしかない。落下時に、体力ゲージ約90％分のダメージを受けてしまうので、飛び降りる前に必ず体力回復をしておくこと。また、ゴムボート上でキャビンの鍵を入手すると、この湖には新たに3匹のサメが出現するので、くれぐれも注意しよう。



▲ボートの上に飛び降りるときには大ダメージは避けられない。事前に体力回復を忘れずに！

10面「デッキ」◉屋根に跳び移る

写真の場所をここでは、キャビン最上階と呼ぶことにする。キャビン最上階へ行き着くためのルートは、ゴムボートの浮かぶ湖の奥の通路から進むルートと、茶色い屋根の建物から進入できる横穴から進むルートの2通りがある。後者のルートで進んだ場合、そのまま普通にキャビン最上階に降りてしまいがちだが、ここでは（写真の場所から）ダッシュジャンプを目一杯使って、小屋の屋根に進入するのが正解ルートだ。屋根上には踏むと開く扉があるので、そこから建物内に進入しよう。



▲前方に見える屋根には跳び付くことができる。方向をよく考えてダッシュジャンプを行うこと。

11面「チベットの丘陵」◉スノーモービル

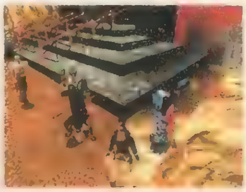
このステージで登場するスノーモービルには「運転中に敵に接触すれば一撃で相手を倒せる」逆に「スノーモービルに乗った相手にレイラが接触すると、一発死になってしまう」「⊗ボタンで加速、加速中の接触がダメージになる点などはボートの場合と同じ」「加速していれば、たいていの谷間は飛び越せる」「スノーモービルには2種類あり、重装備型は⊗ボタンで、加速の代わりに銃撃を行える」「重装備型は（加速機能がないので）谷間のジャンプができない」といった特徴がある。



▲一撃の体当たりで敵を倒せるスノーモービル。とても便利な乗り物なので、どんどん使っていこう。

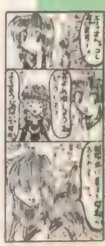
12面「バーカング寺院」◉僧侶の特徴

このステージに登場する人間キャラは、バルトーリの一味と僧侶（頭を丸めたキャラ）の2派に別れている。僧侶はもともとレイラに敵意を持たず、こちらから危害を加えない限り向こうも攻撃してこない。しかも僧侶はバルトーリの一味に対しては積極的に攻撃してくれるので、友好関係を保っておいた方が断然楽だ。ただし、僧侶に少しでも攻撃を加えてしまうと、僧侶の全員がレイラを敵とみなして襲いかかってくるので注意しよう。なお、僧侶は倒してもアイテムは出ないぞ。



▲バルトーリと僧侶の2派による抗争中は、流れ弾が当たる以外、レイラに攻撃の矛先が向くこともないぞ。





まんが／京都府　陸月ともさん

Blaze & Blade ~Eternal Quest~

●発売日／98年1月29日●価格／¥5,800
●メーカー／T&Eソフト
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC(3ブロック)、MT、4Pプレイ可

これでレアアイテムもバッチリゲット! 大圧縮データ集!!

400種類にもおよぶアイテムが存在する『B&B』。いまだにほしいアイテムをゲットできずに困っている人も多いことだろう。そこで、数多くのアイテムの中から編集部オススメのレアアイテムを紹介すると共に入手場所を大公開! さらに、モンスターの出現場所が一目でわかるリストやモンスターの詳細データなど、アイテム収集にとっても役立つ情報を一挙に紹介していくぞ。これらを参考に、ぜひともお目当てのアイテムをゲットしてほしい。



◀誰もがほしがるレアアイテムを集めて友だちに自慢しよう!

宝箱から入手できるレアアイテムリスト

ここでは、編集部オススメのレアアイテムが入っている宝箱(※1)の場所を紹介するぞ!

剣

ファイターが扱う剣の中でも特に攻撃力が高く、特殊効果を持つ4種類を紹介。ちなみに、エクスカリバーの入った宝箱は、ドラゴンゾンビがいる部屋をさらに奥に進んだ部屋のすみに置かれているぞ。

アイテム名	攻撃力	特殊効果	入手できる場所
エクスカリバー	72	魔法生物、悪魔に対してAT+40	封印の洞窟(第5層の宝箱)
ケルビムブレード	128	悪魔に対してAT+60	火竜の山(ボス部屋の宝箱)
ミストルテイン	110	クリティカル率+5	火竜の山(ボス部屋の宝箱)
ヴァルムンク	68	竜族に対してAT+70	超越者の城(西館1階にある宝箱)

打撃武器

マスターの部屋に入るには、まず封印の洞窟の第5層にある"賢者の門"を通過しよう。そのあと、酒場のマスターに話しかけると「マスターの部屋のカギ」をもらえるのだ。

アイテム名	攻撃力	特殊効果	入手できる場所
ガブリエル	62	魔法使用時にMAT+50%	宿屋(マスターの部屋の宝箱をプリーストで開ける)

短剣

ファブニールが入っている宝箱は、レッドドラゴンを倒すともらえる「竜の鍵」を使えば開けられる。ただ、最強クラスの装備品を身につけたレベル300以上のキャラがいないとレッドドラゴンを倒すのは難しいぞ。

アイテム名	攻撃力	特殊効果	入手できる場所
ファフニール	92	8%の確率でMPを16消費して石化攻撃	火竜の山(ボス部屋の宝箱)

杖

ウィザードの能力を極限まで引き出してくれる2種類を紹介。アポリオンスタッフが入った宝箱は、古の塔の最上階の奥にある隠し部屋にある。バハムートが入った宝箱は、「竜の鍵」を使って開けられるぞ。

アイテム名	攻撃力	特殊効果	入手できる場所
アポリオンスタッフ	121	−	古の塔(最上階、奥の隠し部屋にある宝箱)
バハムート	92	攻撃時にウェイブが発動、STR+20、INT+40、MIN+30、AL+15、CON+25、POW+35、LUK+1	火竜の山(ボス部屋の宝箱)

弓矢

ラレイエアローが入った宝箱は、最上階にある隠し部屋に置かれている。ただし、途中の通路に出現する4体のプラチナナイトを倒さないと隠し部屋に続く扉が開かない。注意しよう。

アイテム名	攻撃力	特殊効果	入手できる場所
ラレイエアロー	92	15%の確率でMPを12消費して石化攻撃	古の塔(最上階の隠し部屋にある宝箱)

レイピア

ガリアンソードが入った宝箱が置かれている部屋には、2人で仕掛けを突破しなければ入れない。さらに、その先にはシーフドアがある。必ずシーフを連れていくこと。

アイテム名	攻撃力	特殊効果	入手できる場所
ガリアンソード	95	10%の確率で麻痺攻撃	死者の迷宮(地下5階の宝箱)
ヴァルキューレ	80	STR・AGL・CON+12、INT・MIN・POW+8、LUK+16、クリティカル率+5	封印の洞窟(第5層の宝箱をエルフで開ける)

ロッド

イシュタルロッドが入った宝箱は、クリスタルメイズの第3層、西側に置かれている。また、エンジェルロッドが入った宝箱が置かれている部屋には、最上階の北側の壁をすり抜けて奥に進むと行くことができる

アイテム名	攻撃力	特殊効果	入手できる場所
イシュタルロッド	62	不死族に対してAT+40	古の塔(クリスタルメイズにある宝箱)
エンジェルロッド	99	悪魔に対してAT+40	古の塔(クリスタルメイズにある宝箱)

ガード

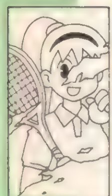
まず、古代の遺跡の隠し部屋へは、地上部分の下の層で模様の違う壁に向かってジャンプすれば行ける。マスターの部屋には、賢者の門を通過することを条件にマスターからもらえる鍵を使えば入ることができるぞ

アイテム名	防御力	特殊効果	入手できる場所
ソルガード	85	HP自動回復(中)	古代の遺跡(隠し部屋にある宝箱) 宿屋(マスターの部屋にある宝箱)

装飾品

ハンティングキャップが入った宝箱が置かれている隠しマップには、ハンターがいないと入れないぞ。また、ソルクラウンの入った宝箱がある場所のまえには、強敵"キングマミー"が待ちかまえているので注意しよう

アイテム名	防御力	特殊効果	入手できる場所
ソルクラウン	−	MP消費50%減少	死者の迷宮(地下9階の宝箱)
ハンティングキャップ	−	混乱無効化、MIN・AGL+8、クリティカル率+1	遺跡の森(木こりの小屋の北東にある隠しマップの宝箱)





まんが／広島県 夢月まおさん

※1:宝箱の中身は、宝箱毎に決まった8種類のアイテムの中からランダムで決定される。したがって、封印の洞窟の第5層の宝箱を開ければ必ずエクスカリバーが手に入る、というワケではないのだ。レアアイテムを手に入れるには、宝箱の近くで必ずセーブし、そのあと目的のアイテムが出てくるまで何回も宝箱を開けていくしかないぞ。こまめにセーブし、根気よく宝箱を開けていこう。

モンスター出現地リスト

ここでは、それぞれのダンジョンに出現するモンスターを階層ごとに詳しく紹介していく。次ページからのモンスターリストと照らし合わせれば、狙ったアイテムを必ずゲットできるぞ。



◀弱点を見極めればボスも楽勝！

遺跡の森

各所にある隠しマップにはハンターを連れていれば行くことができるぞ。

湖畔の草原	ジャイアントアント、ジャイアントビー、ＬＶ２コボルト
湖畔のボート小屋	ＬＶ２コボルト、ジャイアントビートル、ウィングフィッシュ、ジャイアントクラブ、ＬＶ６コボルト
マルドの大滝	ジャイアントスネーク、キラーベア、キラービー、ジャイアントクラブ
沼地	ＬＶ２ゴブリン、ゴブリンシャーマン、リザードマン、ジャイアントクラブ、ウィングフィッシュ、
森	キラービー、リザードマン、キラーベア
伐採場	キラービー、キラーベア、オウルベア(Boss)
遺跡島	リザード、トレント、ポイズンフラワー、ブラックリザード、ウィルオーウィスプ
墓道	トレント、ブラックリザード、ウィルオーウィスプ、ポイズンフラワー
流砂の谷	デザートリザート、ワイアーム、ジャイアント
地下空洞	ベヒーモス(Boss)

廃抗

ドワーフがいれば岩を破壊して近道できる。ぜひ連れていこう。

地下１階	ＬＶ20ゴブリン、ＬＶ24ゴブリンシャーマン、ジャイアントバット
地下２階	ＬＶ20ゴブリン、ＬＶ24ゴブリンシャーマン、ジャイアントバット、ゴブリンリーダー
地下３階	ＬＶ24ゴブリンシャーマン、ジャイアントバット、ビッグバイパー、ゴブリンリーダー
地下４階	ジャイアントバット、ビッグバイパー、ジャイアントスコーピオン、ジャイアントスパイダー
地下５階	ジャイアントスコーピオン、ジャイアントセンチピード、ジャイアントスパイダー、ケイブベアー、ドラゴンパピー(Boss)
地下６階	ケイブシザー、キラーフィッシュ、スピリットボール、ブルースライム
地下７階	ケイブベア、ブルースライム、ケイブシザー、スピリットボール、フロストサラマンダー
地下８階	ケイブベア、ブルースライム、スピリットボール、オーガー
地下９階	ケイブベア、ブルースライム、スピリットボール、オーガー
地底の遺跡	スピリットボール、オーガー、グリーンジャイアント、トロール(Boss)

古の塔

シーフ＆エルフドアの先に宝箱が落ちている場所が多いので、覚えておこう。

１階	ＬＶ30ゴブリン、ＬＶ32ゴブリンシャーマン、ゴブリンフライ
２階	ＬＶ30ゴブリン、ＬＶ32ゴブリンシャーマン、グリーンスライム、ガードゴーレム
３階	クリムゾンリザード、ガーゴイル
４階	ブラックナイト、ガーゴイル、ボーンゴーレム、ストーカー
５階	ダークメイジ、ストーカー、ブラックナイト、リビングソード、リビングアーマー
６階	マミー、レイス、レッドスライム、アンデットナイト、ブラッドマミー
地下１階	ＬＶ30ゴブリン、ＬＶ32ゴブリンシャーマン、グリーンスライム、リザードマン、ガーゴイル、クリムゾンリザード
地下２階	ゴブリンフライ、ダークメイジ、ダークエルフ(Boss)
浮遊塔１階	リビングアーマー、ワイバーン、ダークエルフ(Boss)
浮遊塔２階	アークメイジ、リビングソード、リビングアーマー、ハードボーン、イビルクリスタル
クリスタルメイズ	クリスタルガーゴイル
最上階・召喚の間	プラチナナイト、シャドーデーモン、ダークウィザード(Boss)

死者の迷宮

不死系対策のため、ウィザードをパーティに。シール＆エルフドアも多いぞ。

地下１階	スケルトン、ゾンビ、グール
地下２階	スケルトン、ゾンビ、グール
地下３階	スケルトン、ゾンビ、グール、ワイト
聖水浄化室	レッドスライム、レイス、ブラッドスケルトン
地下５階	ワイト、グール、ブラッドスケルトン、デュラハン(Boss)
地下６階	マミー、レイス、レッドスライム、アンデットナイト、ブラッドマミー
地下７階	アンデットナイト、シャドウ、マミー、レブナント
地下８階	アンデットナイト、レブナント、シャドウ
地下９階	アンデットナイト、ノーブルマミー、シャドウ、レブナント、イエロースライム、マミー、キングマミー
地下10階	シャドウ、レブナント、ブラックデュラハン、アンデットマスター(Boss)

超越者の城

古の塔と同様にシーフ＆エルフドアが多い。隠しマップも多いので探すべし！

東館１階	ゾンビ、ハーピー、ウルフ
東館２階	ゾンビ、ゴースト、ブラッドスケルトン
東館３階	ゾンビ、ガーゴイル、ゴースト、ブラッドスケルトン、マーブルガーゴイル
時計塔	ゴースト、ハーピー、ブラッドスケルトン、シルバーウルフ
東館４階	ハーピー、シルバーウルフ
屋上	ワータイガー(Boss)、ワーウルフ(Boss)
西館１階	レッサーヴァンパイア、マーブルガーゴイル、シャドウ、ヴァンパイアバット
西館２階	マーブルガーゴイル、レッドナイト、レッサーヴァンパイア
西館３階	キマイラ、レッサーヴァンパイア、ヴァンパイア、レッドナイト、サキュバス
本館	レッドナイト、ヴァンパイア、シャドウ、レッサーヴァンパイア
最上階・謁見の間	サキュバス、ヴァンパイアロード

白銀の谷

ボスのグリフォンがレアアイテムをいくつも持っているので狙ってみよう。

白銀の谷	スノーベア、ウィンターウルフ、ヒポグリフ
魔獣の巣	ヒポグリフ、グリフォン(Boss)

湖上の遺跡

クラーケンを倒すとマップの四すみに宝箱が出現するぞ。中身も豪華。

湖上の遺跡	ブラックリザード、ワイアーム、クラーケンハンド(Boss／手)、クラーケンフット(Boss／足)

古代の遺跡

隠し部屋にある宝箱の中身はレアアイテムばかり。ぜひ手に入れよう。

地上部分	ガーゴイル、ウルフ、メタルボール
地下部分	キマイラ、メタルスライム
実験室	ドッペルゲンガー(Boss)

火竜の山

ボスがいる部屋の宝箱に入っている超レアアイテムをゲットしよう！

火竜の山	サラマンダー、フレアサラマンダー、レッドドラゴン(Boss)

封印の洞窟

レアアイテムを手に入れるなら魔神殿に登場する中ボス５体が狙い目だ。

第１層	グレイアーム、イビルストーカー、スピリットボール、グレムリン、ブラッドシャドウ、ヘルハーピー、ダークゴブリン、ゴブリンウィザード
第２層	イビルストーカー、デスナイト、ブラッドシャドウ、グレイアーム、グレムリン
第３層	イビルストーカー、デスナイト、ブラッドシャドウ、グレイアーム、グレムリン
第４層	ヘルオーガー、バジリスク、ヘルハウンド、グレムリン
第５層	ドラゴンゾンビ
結界内部	ヘルハウンド、ヘルオーガー、バジリスク、グレムリン
氷の洞窟	アイスサラマンダー、フロストサラマンダー、サキュバス、グレムリン
灼熱の地	サラマンダー、ヘルオーガー、ヘルハウンド、フレアサラマンダー
風の城塞	サキュバス、ヘルオーガー
魔神殿	ゴーゴン、ヘルハウンド

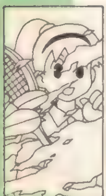




まんが／岐阜県　田中将司さん

モンスターの落とすアイテムが一目でわかる! モンスターリスト

ここからは全モンスターのくわしいデータを2ページに圧縮して大紹介！ 前ページに載っているモンスター出現表と合わせて活用していけば効果的に使えるはずだ。ちなみに、紹介しているリストは、「モンスターの名前：種族：レベル：ヒットポイント：落とすアイテム」という順番で表記されている。





★★★ア行★★★

■アークメイジ:亜人:LV98:HP160:イビルネックレス、ディスティニーコイン、ブルーアッシュ、ダークシンボル、ムーンスタッフ、エルダーローブ、マジックパンタクル

■アイスサラマンダー:精霊:LV168:HP240:ウォーターマテリアル、ウォーターネックレス、ブルーピアス、アイスシールド、エレメンタルガード、ユニコーン

■アンデッドナイト:不死:LV88:HP215:キュアポーション、ディスティニーコイン、シルバーソード、クルセイダーマント、ナイトフラグ、ドゥームソード

■アンデッドマスター:不死:V150:HP1350:エナジークリスタル、ムーンガード、デビルメイス、メテオスタッフ、セラフィムメイス

■イエロースライム:不定型生物:LV91:HP125:マインドポーション、ライトマテリアル

■イビルストーカー:魔法生物:LV??:HP137:ヘンルーダ、シャドウローブ、シャドウアロー、イビルマテリアル、イビルオーブ

■イビルボール:精霊:LV157:HP519:イビルマテリアル、イビルオーブ、テラーカード、レッドアッシュ

■イフリート:精霊:LV212:HP2,400:ファイアーマテリアル、ファイアーオーブ、フレイムソード、フレイムシールド、エレメンタルオーブ、エレメンタルガード

■ヴァンパイア:不死:LV98:HP156:スピリットエキス、ダークネックレス、イビルネックレス、ダークガード、フェザーペン、ブラッドペン

■ヴァンパイアバット:動物:LV76:HP106:ブラッドオイル、ブラッドエキス

■ヴァンパイアロード(本気):不死:LV150:HP840:プリンスパンタクル、デモンローブ、ダミードール、エルダープレート、プレディクションプレート、エレメンタルマント、マーリンズリング、スローンズレイピア

■ヴァンパイアロード(余興):不死:LV150:HP840:なし

■ウィルオーウィスプ:精霊:LV67:HP80:ライトマテリアル、ライトオーブ、ライトネックレス

■ウィングフィッシュ:動物:LV4:HP12:ポーション、ウォーターマテリアル

■ウィンターウルフ:動物:LV42:HP80:ヒールポーション、ウィンターケープ、ライフポーション、ブラッドエキス、ウィンターケープ

■ウルフ:動物:LV38:HP60:ヒールポーション、ライフポーション、ブラッドエキス

■オーガー:巨人:LV96:HP315:ライフポーション、パワーバンド、アンバーメイス、オウガアクス、レッドアッシュ

■オウルベア:幻獣:LV38:HP300:アースジュエル、アースオーブ、グレートアクス、ブラッドエキス

★★★カ行★★★

■ガーゴイル:魔法生物:LV38:HP71:マインドポーション、マジックマテリアル

■ガードゴーレム:魔法生物:LV26:HP231:ブロンズアーマー、バスタードソード、ナイトシールド、ナイトアーマー

■キマイラ:幻獣:LV103:HP210:セージ、ミラクルパウダー、ラベンダー、マジックマテリアル、ダークマテリアル

■キラービー:昆虫:LV9:HP20:キュアニードル、バーサーカードラッグ

■キラーフィッシュ:動物:LV68:HP81:ヒールポーション、アースマテルアル、ウインドマテリアル、エリクシール

■キラーベア:動物:LV18:HP36:ヒールポーション、ブラッドエキス

■キングマミー:不死:LV126:HP240:ブラッドエキス、ジュエルリング、ブレスリング、ブルーアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス

■グール:不死:LV48:HP120:キュアポーション、リターンローブ、レッドアッシュ

■クラーケンハンド:精霊:LV90:HP400:ウォーターマテリアル、フリーズオーブ、アイスジュエル、アクアショール、エレメンタルオーブ、エレメンタルマント、エレメンタルガード

■クラーケンフット:精霊:LV90:HP300:ウォーターマテリアル、フリーズオーブ、アイスジュエル、アクアショール、ウォーターマテリアル

■グリーンジャイアント:巨人:LV100:HP400:イビルマテリアル、ハルバード、ディスティニーコイン、グレートヘルム、マスターアーマー、ライフイーター

■グリーンスライム:不定型生物:LV32:HP60:ヒールポーション、ライフポーション

■クリスタルガーゴイル:魔法生物:LV98:HP151:マジックマテリアル

■グリフォン:幻獣:LV180:HP1030:ライトオーブ、エナジークリスタル、ファンタズムオーブ、フェザーアンクレット、ウィングヘルム、ウィングブーツ、ウィングガントレット、ヴァーチャーズアロー

■クリムゾンリザード:亜人:LV34:HP101:ファインレイピア、ロングソード、ディスティニーコイン、フランベルグ

■グレーターデーモン:悪魔:LV218:HP2,300:デビルホーン、イビルオーブ、パンドラボックス、イビルマテリアル、ルシファーウィング、サタンリング

■グレイアーム:幻獣:LV116:HP202:レザーグローブ、シーフズマント、ウインドジュエル、ドラゴンテイル、ドラゴンスケイル、ドラゴンアミュレット

■グレムリン:妖精:LV110:HP156:フェアリーウィング、ナイトシェード、フェアリーパウダー、フェアリーロッド、ディスティニーコイン、フェアリーコロン

■ケイブシザー:動物:LV72:HP88:グレートアクス、キュアポーション、ウォーターマテリアル、アースマテリアル、エリクシール

■ケイブベア:動物:LV54:HP81:バーサーカーズボーン、ブラッドエキス

■ケルベロス:幻獣:LV200:HP2,100:ファングアクス、マインドローブ、グレイアッシュ、フレイムシールド、ドロプニール、フェンリル

■ゴーゴン:幻獣:LV165:HP326:ミノタウロスホーン、デビルホーン、ヘンルーダ、ブラックアッシュ、ヒールストーン、マジカルストーン、ダークガード、ブリシングネックレス

■ゴースト:不死:LV58:HP84:エナジーボトル、スピリットエキス、ファントムローブ

■LV16ゴブリン:亜人:LV16:HP38:ラベンダー、メイス、ファインレザー、ファインアロー、ウォーハンマー

■LV20ゴブリン:亜人:LV20:HP38:フレイル、ラベンダー、ディスティニーコイン、レザーガード、チェインメイル

■LV30ゴブリン:亜人:LV30:HP51:バトルアクス、ラベンダー、ファインアロー、ディスティニーコイン、ライフポーション、レザーガード、ファインガード

■ゴブリンウィザード:亜人:LV103:HP12:ファインスタッフ、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ

■LV16ゴブリンシャーマン:亜人:LV16:HP33:アイアンスタッフ、ジュエルロッド、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ

■LV24ゴブリンシャーマン:亜人:LV24:HP35:ホーンドスタッフ、ジュエルロッド、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ

■LV32ゴブリンシャーマン:亜人:LV32:HP42:ファインスタッフ、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ

■ゴブリンフライ:亜人:LV30:HP46:ジュエルロッド、フェアリーウィング、フェアリーパウダー、ディスティニーコイン、フェアリーコロン

■ゴブリンリーダー:亜人:LV36:HP62:ロングソード、ガントレット、ラウンドシールド、ナイトガントレット、シルバーガントレット

■LV2コボルト:亜人:LV2:HP14:ポーション、レイピア、グラディウス、セボリー、ファインレザー、ラウンドシールド、キャッツクロウ

■LV6コボルト:亜人:LV6:HP23:ブロードソード、ライフポーション、レイピア、レザーガード、ラウンドシールド、キャッツクロウ

★★★サ行★★★

■サキュバス:悪魔:LV165:HP190:ミスティックベール、ビューティーベール、クィーンサークレット、アースティアラ、スターティアラ、ムーンクラウン、アルテミス

■サラマンダー:精霊:LV115:HP190:ファイアージュエル、ファイアーオーブ、ファイアーマテリアル、フランベルク、ファングアクス、レッドピアス

■ジャイアント:巨人:LV95:HP320:ブレードアクス、ミノタウロスホーン、ディスティニーコイン、グレートヘルム、マスターアーマー、ライフイーター

■ジャイアントアント:昆虫:LV2:HP12:ラベンダー、ポーション、グラディウス、ダークマテリアル

■ジャイアントクラブ:動物:LV5:HP21:ヒールポーション、ウォーターマテリアル

■ジャイアントスコーピオン:昆虫:LV25:HP44:キュアポーション、マインゴーシュ

■ジャイアントスネーク:動物:LV8:HP30:ヒールポーション、キュアポーション、ブラッドエキス

■ジャイアントスパイダー:昆虫:LV30:HP32:キュアポーション、スピリットエキス

■ジャイアントセンチピード:昆虫:LV29:HP51:キュアポーション、レッドスパイス、ライフポーション

■ジャイアントバット:動物:LV15:HP36:ポーション、ブラッドオイル

■ジャイアントビートル:昆虫:LV2:HP8:ラベンダー、ポーション、キュアポーション、ブラッドエキス

■シャドウ:精霊:LV85:HP93:ダークオーブ、ダークマテリアル、ミストペンダント、シャドウローブ、シャドウベール

■シャドウデーモン:悪魔:LV100:HP360:デビルホーン

■シルバーウルフ:動物:LV38:HP80:ヒールポーション、シルバーアンクレット、シルバーダガー、ブラッドエキス

■スケルトン:不死:LV43:HP101:ラウンドシールド、ブロードソード、ナイトシールド、ディスティニーコイン、ホワイトアッシュ

■ストーカー:魔法生物:LV82:HP137:セージ、ウィンドロッド、ウィンドアロー、ウィンドマテリアル、サンダーオーブ

■スノーベア:動物:LV50:HP92:ブラッドエキス、ウィンターケープ、アイスジュエル、フリーズオーブ

■スピリットボール:不死:LV87:HP109:イビルマテリアル、ダークオーブ

■ゾンビ:不死:LV35:HP90:ファインスカーフ、ヒールポーション、

まんが／愛知県 コッコ99さん

タリスマン、ディスティニーコイン、グレイアッシュ

★★★タ行★★★

■ダークウィザード:亜人:LV140:HP910:スピリットエキス、アルケミストロッド、サタンリング、ガーディアンローブ、ドミニオンフェザー

■ダークエルフ:亜人:LV70:HP463:エルブンブーツ、エルブンハット、エルブンマント、エルブンガード、エルブンボウ

■ダークエルフ(2回目):亜人:LV100:HP563:エルブンブーツ、エルブンハット、エルブンマント、エルブンガード、エルブンボウ

■ダークエンジェル:天使:LV238:HP2,391:ドミニオンフェザー、デスシックル、ファントムローブ、ルシファーウィング、セラフィムウィング、ルシファーシールド、セラフィムシールド、スローンズローブ

■ダークゴブリン:亜人:LV103:HP82:バトルアクス、ラベンダー、ファインアロー、ディスティニーコイン、ライフポーション、レザーガード、ファインガード

■ダークメイジ:亜人:LV48:HP80:ウィザードポーション、ディスティニーコイン、クィーンローブ、リフレクトリング、レジストリング

■デザートリザード:幻獣:LV81:HP150:バジリスクスケイル、ゴールデンハルバー、アースマテリアル

■デスナイト:亜人:LV121:HP240:ディスティニーコイン、パワーガントレット、カオスレイピア、ブラックアーマー、ダークシンボル、ダークブレード

■デーモンロード:悪魔:LV235:HP2,763:パワーガントレット、デモンローブ、ハーミットリング、ソロモンズリング、デスマスカレイド、ヴァーチャーズガード

■デュラハン:不死:LV80:HP808:ブラッドソード、イビルクリスタル、デーモンメイル

■ドッペルゲンガー:魔法生物:LVプレイヤーと同じ:HPプレイヤーと同じ:ミラクルパウダー、エリクシール、アンブロシア、マジックマテリアル

■ドラゴンゾンビ:不死:LV180:HP4,400:エナジークリスタル、ファンタズムオーブ、フォーチューンクロック、ガーディアンローブ、ガーディアンアーマー、ガーディアンシールド、マーリンズリング、フェロソハーリング

■ドラゴンパピー:竜:LV40:HP700:ドラゴンアミュレット、ドラゴンホーン、ファイアーオーブ、ドラゴンテイル、ドラゴンスケイル、ドラゴンメイル、オリハルコンダガー

■トレント:精霊:LV65:HP121:ヒーリングコロン、リカバーコロン、アースジュエル、ディスティニーコイン、タリスマン、アースマテリアル

■トロール:亜人:LV130:HP850:ディスティニーコイン、ヒールタリスマン、パワーグローブ、ドロプニール、ドミニオンダガー

★★★ナ行★★★

■ノーブルマミー:不死:LV96:HP140:スピリットエキス、ジュエルリング、ブレスリング、ブルーアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス

★★★ハ行★★★

■ハードボーン:魔法生物:LV110:HP326:マジックマテリアル、ミノタウロスホーン、バーサーカーズボーン、ホワイトアッシュ、ドラゴンホーン

■ハーピー:幻獣:LV56:HP103:マインドポーション、ディスティニーコイン、シーブリュート、フェザーグローブ、フェザーマント、フェザーシューズ、サンダーオーブ

■バジリスク:幻獣:LV151:HP207:アースシールド、バジリスクスケイル、ゴールデンハルバー、アースマテリアル

■ビッグバイパー:動物:LV18:HP80:キュアポーション、ブラッドエキス

■ヒポグリフ:幻獣:LV65:HP121:ウィンドネックレス、フェザーペン、フェザーグローブ、フェザーマント

■プラチナナイト:亜人:LV120:HP400:ディスティニーコイン、シルバーガントレット、ダマスカスブレード、ディバインアーマー、レーヴァテイン

■ブラックデュラハン:不死:LV110:HP358:ドゥームソード、イビルオーブ、デーモンメイル、エナジークリスタル、ムーンガード、デビルメイス、メテオスタッフ、セラフィムメイス

■ブラックナイト:亜人:LV87:HP151:フレイムソード、ナイトシールド、ダークマテリアル、パワーシンボル、ブラックアーマー、アンスウェラー

■ブラックリザード:亜人:LV85:HP159:ダークネックレス、ファインレイピア、ディスティニーコイン、アースシールド、シルバーレイピア、ダークマテリアル

■ブラッドシャドウ:精霊:LV102:HP140:イビルオーブ、イビルマテリアル、イビルネックレス、シャドウローブ、シャドウベール

■ブラッドスケルトン:不死:LV100:HP141:クレイモア、マインゴーシュ、ディスティニーコイン、レッドアッシュ、ブラッドソード

■ブラッドマミー:不死:LV95:HP190:ブラッドオイル、ジュエルリング、ブレスリング、レッドアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス

■ブルースライム:不定型生物:LV61:HP85:ヒールポーション、ライフポーション

■フレアサラマンダー:精霊:LV155:HP240:ライトオーブ、エレメンタルオーブ、ライトマテリアル、ファングアクス、ソルブレード、レッドピアス

■フロストサラマンダー:精霊:LV95:HP190:アイスジュエル、フリーズオーブ、ブルーピアス、アイスヴェルダン、ミストダガー、フリーズアクス

■ベヒーモス:精霊:LV150:HP2,160:アースマテリアル、ガイアスタッフ、エレメンタルリング、エルダープレート、パワーズアクス

■ヘルオーガー:巨人:LV160:HP320:オウガアクス、キュアポーション、バーサーカーズボーン、レッドアッシュ、グリーンアッシュ、イビルネックレス、ヴォーパルアクス

■ヘルハーピー:幻獣:LV120:HP180:マインドポーション、ディスティニーコイン、シーブリュート、フェザーグローブ、フェザーマント、フェザーシューズ、サンダーオーブ

■ヘルハウンド:幻獣:LV157:HP178:ファインオイル、ラベンダー、ライフポーション、フレイムマテリアル、ファイアーネックレス、シルバーアンクレット

■ポインゾンフラワー:植物:LV50:HP140:ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ヒソップ、ナイトシェード、アンブロシア

■ボーンゴーレム:魔法生物:LV99:HP326:マジックマテリアル、ミノタウロスホーン、バーサーカーズボーン、ホワイトアッシュ、ドラゴンホーン

★★★マ行★★★

■マーブルガーゴイル:魔法生物:LV80:HP121:ウィザードポーション、マジックマテリアル

■マーブルガーゴイルズ:魔法生物:LV68:HP121:ウィザードポーション、マジックマテリアル

■マミー:不死:LV78:HP142:ファインオイル、ジュエルリング、ブレスリング、ブルーアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス

■メタルスライム:不定型生物:LV140:HP225:マジックマテリアル、ドロプニール、グレイアーク

■メタルボール:魔法生物:LV87:HP200:マジックマテリアル、ミラーアーマー、リフレックス、リフレクトシールド、ファイアージュエル、アイスジュエル、アースジュエル、ウィンドジュエル

★★★ラ行★★★

■リザードマン:亜人:LV20:HP39:レイピア、ブロードソード、ディスティニーコイン、ファインレイピア、ミスリルレイピア

■リビングアーマー:魔法生物:LV91:HP131:ライフポーション、シルバープレート、マジックマテリアル、ルーンガード、ルーンローブ、ガーディアンアーマー

■リビングソード:魔法生物:LV80:HP80:バスタードソード、クレイモア、マジックマテリアル、ドゥームソード、ダマスカスブレード、ガーディアンソード

■レイス:不死:LV67:HP105:エナジーボトル、アースローブ、ブラックアッシュ

■レッサーヴァンパイア:不死:LV89:HP136:ジュエルブローチ、ダークネックレス、イビルネックレス、スピリットエキス、フェザーペン、ブラッドペン

■レッドスライム:不定型生物:LV53:HP90:ヒールポーション、ライフポーション、ファイアーマテリアル

■レッドドラゴン:竜:LV306:HP8,000:なし

■レッドナイト:亜人:LV86:HP190:ディスティニーコイン、アイアンヘルム、ナイトフラグ、ブラッドソード

■レブナント:不死:LV100:HP190:ミラクルパウダー、ディスティニーコイン、バーサーカーズドラッグ、スピードブーツ、パワーグローブ

★★★ワ行★★★

■ワーウルフ:獣人:LV85:HP468:バーサーカーズドラッグ、ブラッドダーク、ブレスリング、ヴォーパルアクス

■ワータイガー:獣人:LV85:HP500:レッドスパイス、ブラッドダーク、バーサーカーズボーン、ヴォーパルアクス

■ワイアーム:幻獣:LV86:HP162:レザーマント、ウィンドジュエル、ドラゴンテイル、ドラゴンスケイル、ドラゴンアミュレット

■ワイト:不死:LV53:HP132:バトルアクス、バスタードソード、ポールハンマー、キュアポーション、エナジーボトル

■ワイバーン:竜:LV96:HP700:ドラゴンホーン、ドラゴンメイル、グリーンアッシュ、ウイングブーツ

増刊号「電撃PS-D7」にはオリジナルアイテムが!!

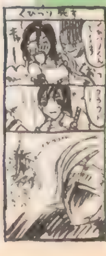
ここでは、超お得な情報をお教えしよう。CD-ROM増刊「D7」には、「B&B」の特別なデータが収録されているぞ。なんと、ゲーム本編には登場しなかったアイテムが8種類も追加されているのだ！ これらまったく新しいアイテムは、「B&B」をプレイした人なら見逃せないハズ。さらに「D7」には、それぞれの職業のキャラをレベル150の状態にしてあるデータも収録されている。これらのキャラは全員が強力な武器や防具を装備済みの上、プリーストとフェアリーは、最初からすべての禁呪を覚えている。これらのキャラを使えば、初めてゲームをプレイする人でも安心して冒険できるぞ。



お得な特別データが入っている「D7」をお見逃しなく！

「D7」は現在好評発売中!!





まんが/東京都 諸刃さん

桃太郎電鉄7

●発売日／97年12月23日●価格／¥5,800
●メーカー／ハドソン
●ジャンル／TBL
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、MT

データにこだわる社長さんのために！ 無敵のデータ集を大公開!!

『桃鉄7』での勝負の決め手は、やはり豊富な知識とテクニック。この豊富な知識とテクニックは、切っても切れない関係にある。なぜなら、知識が高まれば自然とそれに対応したテクニックも駆使できるようになるからだ。そこで、ここからは4ページにわたって、その知識とテクニックを身につけられるデータ集をお届けしよう。これを読んでまず豊富な知識を身につけてテクニックを上げていけば、長い年数のプレイでも必ず勝てるようになるハズ！ 『桃鉄』マスターへの道は、これらのデータを自分のものにできるかだ！



◀長い年数のプレイは疲れるが、それをうち消すだけの楽しさがあるぞ。

『桃鉄7』イベントのマメ知識

ここから3ページにわたって『桃鉄7』の数あるイベントの中から、ユニークなものをピックアップして解説していこう。まずはこれを読み進めてイベントの内容を把握し、それからもう一度このページに戻って、下の表で各イベント毎の利益・損害を確認しながらプレイしてみてほしい。今までとは明らかに違う、戦略的な『桃鉄7』が体験できるハズだ。

件名	利益	損害
有田焼き工房	○	−
映画製作への出資	○	○
F1レース	○	○
男湯グラフィック	−	−
おもちゃ工場	○	○
女湯グラフィック（鹿児島）	−	−
女湯グラフィック（キングボンビーの出現）	−	○
女湯グラフィック（登別）	−	−
女湯グラフィック（松山）	−	−
隠し金山	○	○
カニ漁船団の収益率の変動	○	○
99年ありがとう	−	−
凶作	−	○
キングボンビーの「あみだくじ」	−	○
キングボンビーの「サイコロ5対10」	−	○
キングボンビーの「サイコロ10個振り」	−	○
キングボンビーの「サイコロを当てろ!」	−	○
キングボンビーの「ハワイ、もしくは沖縄へ飛ばす」	−	−
さくまあきらの大道楽（呼称）	−	−
猿顔石&ドロンコズ	○	−
新宿のゲームセンター	○	−
台風の進路	−	○
チーズまんじゅう屋について	−	−
鉄道グランプリ	○	−
ドジラ&ミミラ	−	○
長野オリンピック	○	−
農林物件から小判が出る	○	−
ハサン仙人	−	−
貧乏神が買ってくるカード	○	○
豊作	○	−
ミニゲームの高得点	○	−
メインスタッフ	−	−
桃太郎ランド	○	−
モモトラマンの成功・失敗	−	○

※上の表中、利益の欄に「○」があるものは何らかの形で利益のあるイベント、損害の欄に「○」があるものは何らかの形で損害のあるイベント、利益の欄に「−」があるものはいかなる形でも利益のないイベント、損害の欄に「−」があるものはいかなる形でも損害のないイベントです。

インフレ率とは？

イベント紹介の中にたびたび登場する「インフレ率」とは、プレイ年数が長くなるにつれて、目的地到着時の援助金や＋−の駅でもらえたり取られたりする金額が変わっていく、その掛け率のこと。インフレ率のアップは、1年目の金額を「1」と考えて、毎年その「1」に対して0.2ずつ加算されていく。これをパーセンテージに直せば、1年目が100%、2年目が120%、3年目が140%……10年目で280%というふうに上がっていくのだ。具体的にいえば、ミニボンビーがねだるおこづかいの金額が1年目は100万円、2年目は120万円、3年目は140万円……10年目が280万円という計算になる。注意してほしいのは、20%ずつのパーセンテージの加算であって、20%アップではないということ。3年目は1年目の値に対して140%であって、144%ではないのだ。

あ行

■有田焼き工房
利益あり／損害なし
成功率は8分の3。

■映画製作への出資
利益あり／損害あり
11年目の4月に10億円以上持っていると、映画製作への出資をもちかけられる。結果は翌年1月に映画が公開されて臨時収入となるか、大損（出資した金額が戻ってこない）となるかが決まる。

■F1レース
利益あり／損害あり
各ドライバーのオッズと優勝の確率は、以下の通り。「しゅまは」と「びるぬぶ」は3.2倍で、優勝確率は32分の10。「きれじ」と「べるがわ」は6.4倍で、優勝確率は32分の5。「うきよ」と「しんじい」は32.0倍で、優勝確率は32分の1。

■男湯グラフィック
利益なし／損害なし
白浜の露天風呂（1億円）を最大まで増資してから白浜の北にある温泉を調べると、男湯グラフィックを見ることができる。

■おもちゃ工場
利益あり／損害あり
成功の程度とそれぞれの発生確率、臨時収入の額は以下の通り。「大成功」は32分の1で出資金の8倍。「成功」は32分の15で出資金の4倍。「失敗」は32分の16で、失敗するとおもちゃ工場は倒産。

■女湯グラフィック（鹿児島）
利益なし／損害なし
どこでもいいので温泉物件を1件以上所有し、7月に鹿児島の北にある温泉を調べると、女湯グラフィックを見ることができる。

■女湯グラフィック（キングボンビーの出現）





まんが／京都府 月子さん

利益なし／損害あり
女湯グラフィックの画面で「戻りますか？」という秘書の問いに何度か「いいえ」と答えると、キングボンビーが現れて大金を奪われる。「いいえ」と答える回数はランダムで決定され、奪われる金額は、年数×1億円。ちなみに、これには卑劣な使い道もある。どうしてもコンピュータに勝てなくて悔しいという場合に「その他」コマンドでいったんCOMを人間に切り換えて自分で操作できるようにして、松山の女湯グラフィック（特に条件がないので容易に何度でも表示できる）とキングボンビー出現を組み合わせて、多額の損害を与えることができるのだ。もちろん、物件を手放すときは独占物件を優先的に手放してあげよう。

■女湯グラフィック（登別）
利益なし／損害なし
エンジェルカードを持っているときに登別の北西にある温泉を調べると、女湯グラフィックを見ることができる。

■女湯グラフィック（松山）
利益なし／損害なし
松山の南西にある温泉を調べると「日本の国土は何万平方キロメートルですか？」というクイズが出題される。これに正解すると（正解は「37」万平方キロメートル）、女湯グラフィックを見ることができる。

か行

■隠し金山
利益あり／損害あり
佐渡と甲府にある隠し金山を持っている人が、プラス駅かカード駅、マイナス駅のいずれかに止まると一定の確率で発生。臨時収入の額は、3億円×インフレ率。

■カニ漁船団の収益率の変動
利益あり／損害あり
毎回計算が行われ、以下の確率で収益率が決まる。－30%は32分の4、－5%は32分の10、5%は32分の7、20%は32分の6、40%は32分の4、80%は32分の1。

■99年ありがとう
利益なし／損害なし
99年プレイを終了すると、さくまあきら氏をはじめとする開発スタッフが『桃鉄7』制作のために旅立った取材旅行の旅行記を読むことができる。

■キングボンビーの「あみだくじ」
利益なし／損害あり
社長1人あたりの被害額は、サイコロ5個の出目の合計×100万円×インフレ率。

■キングボンビーの「サイコロ5対10」
利益なし／損害あり
これに負けると、水産、工業、農林、食品、商業、観光各物件か美術品、そのいずれかをすべて捨てられる。

■キングボンビーの「サイコロ10個振り」
利益なし／損害あり
振る回数と捨てられる金額は、以下の通り。1～31年目まではサイコロ10個を1回。32～63年目までは、2分の1の確率でサイコロ10個を2回振る。64～99年目では、4分の3の確率でサイコロ10個を2回振り、4分の1の確率でサイコロ10個を3回振る。捨てられる金額は、サイコロ10個の出目の合計×年数×年数×10万円。

■キングボンビーの「サイコロを当てろ！」
利益なし／損害あり
ハズしたときのペナルティは、持っているロボット1体の破壊。

■キングボンビーの「ハワイ、もしくは沖縄へ飛ばす」
利益なし／損害なし
ハワイに8分の3、沖縄に8分の5の確率で飛ばされる。

さ行

■さくまあきらの大道楽（呼称）
利益なし／損害なし
渋谷の真上にある小さな空き地を調べると、「さくまあきらの大道楽」というハガキ投稿本の情報を読むことができる。

■猿顔石＆ドロンコズ
利益あり／損害なし
どちらも毎月各プレイヤーのターン毎に計算が行われ、16分の8の確率で発生する。臨時収入の額は猿顔石が1,200万円×年数、ドロンコズが800万円×年数。発生確率は高いが、どちらも1回のゲーム中に一度しか発生しない。

■新宿のゲームセンター
利益あり／損害なし
新宿のゲームセンターを買ったときに遊べるミニゲームは「もぐらたたき」。

た行

■台風の進路
利益なし／損害あり
台風には、以下の8コースの進路がある。①鹿児島→熊本→長崎→有田→佐世保　②鹿児島→熊本→博多→下関→萩→秋田→弘前→青森　③鹿児島→高知→高松→明石→鳥取　④鹿児島→高知→白浜→新宮→伊勢　⑤鹿児島→大分→別府→萩　⑥高知→徳島→和歌山→敦賀→福井→金沢→富山　⑦高知→徳島→和歌山→奈良→松阪　⑧高知→松山→広島→出雲→松江

■チーズまんじゅう屋について
利益なし／損害なし
宮崎の駅名表示パネルの「崎」の字の上のヤシの木を調べると『7』開発スタッフの実家であるチーズまんじゅう屋さんに関する情報を読むことができる。

■鉄道グランプリ
利益あり／損害なし
4年目、14年目、24年目、54年目、94年目のそれぞれ4月に発生し、優勝賞金は、4,000万円×年数で計算される。また、鉄道グランプリでサイコロを2つ振ることができる、いわゆる「加速」状態はランダムで発生する。特に条件や確率はなく、単純に運任せだ。

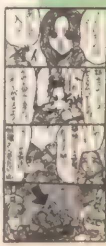
■ドジラ＆ミミラ
利益なし／損害あり
ドジラとミミラの出現条件は、4年目以降に、下記のいずれかの出現駅の物件が5件以上所有されていると、出現する。出現駅は、以下の通り。ドジラ＝札幌、青森、仙台、千葉、東京、新宿、横浜、新潟、熱海、名古屋、金沢、京都、大阪、高知、広島、博多。ミミラ＝弘前、富山、上野、奈良、岐阜、大阪。

な行

■長野オリンピック
利益あり／損害なし
7年目以降の2月に毎年計算が行われ、ゲーム中1回だけ発生する。発生確率は16分の1。また、オリンピック開催の1年前には、必ず開催予告が入る。臨時収入の額は、以下の通り。【長野】五輪グッズ屋＝3,000万円×インフレ率、リンゴ園＝1,000万円×インフレ率　【軽井沢】五輪グッズ屋＝2,500万円×インフレ率、ブティック＝500万円×インフレ率、テニスクラブ＝800万円×インフレ率　【白馬】五輪グッズ屋＝2,500万円×インフレ率、ホテル＝1,000万円×インフレ率、スキー場＝2,000万円×インフレ率。

■農林物件から小判が出る
利益あり／損害なし
以下の物件のどれかを持っている人がいると発生。熊本：タマネギ畑、スイカ畑、あまなつ畑、宮崎：カボチャ畑、トマト畑、ピーマン畑、鹿児島：ダイコン畑、サツマイモ畑。上記物件から1件がランダムに選ばれて、その物件から小判が発見される。そして、その物件を所有している人に臨時収入が入ってくる。臨時収入の額は、3億6,000万円×インフレ率。





まんが／宮城県　ヨフラGTさん

は行

■ハサン仙人
利益なし／損害なし
キングボンビーのカウントダウンが5以下になったときに、高山の1つ右のカード駅に止まると、ハサン仙人が現れてカウントを10に戻してくれる。

■貧乏神が買ってくるカード
利益あり／損害あり
プレイ年数によって、買ってくるカードの種類が変化する。どのカードを買ってくるかはランダム。1～7年目：急行、特急、うたかたの夢、徳政令、刀狩り、もしかしたら、めちゃぶつけ、メイクドラマ。8～15年目：急行、特急、新幹線、ぶっとび、徳政令、おはらい、おまもり、もしかしたら。16～31年目：急行、特急、新幹線、徳政令、刀狩り、福引き、おはらい、メイクドラマ。32～63年目：特急、新幹線、のぞみ、徳政令、豪速球、カメレオン、ボンビラス、大逆転。64～99年目：特急、新幹線、徳政令、ぱろぷんて、豪速球、カメレオン、ボンビラス、銀河鉄道。

■豊作・凶作
利益あり／損害あり
農林物件の水田を持っている人がいると、毎年9月に発生する。豊作か凶作かの確率は、2分の1。影響を受ける都市の選出確率、臨時収入（被害）の額は、以下の通り。豊作の場合：弘前が32分の1、秋田が32分の1、新潟が32分の14、弘前と秋田のセットが32分の2、秋田と新潟のセットが32分の8、弘前と新潟のセットが32分の5、弘前と秋田と新潟のセットが32分の1。以上の都市の水田を所有している社長全員に、臨時収入。臨時収入の額は、200万円×インフレ率×水田の件数。凶作の場合：弘前が32分の8、秋田が32分の12、新潟が32分の1、弘前と秋田のセットが32分の3、秋田と新潟のセットが32分の2、弘前と新潟のセットが32分の1、弘前と秋田と新潟のセットが32分の5。以上の都市の水田を所有している社長全員に被害が及ぶ。被害額は、400万円×インフレ率×水田の件数。

ま行

■ミニゲームの高得点
利益あり／損害なし
ミニゲームで99点を上げると賞品として、ある「貴重な」カードがもらえる。ただし、何のカードがもらえるかはナイショ。

■メインスタッフ
利益なし／損害なし
白浜南の沖合い、クジラの一群の左上の1頭を調べると、メインスタッフの紹介を読むことができる。

■桃太郎ランド
利益あり／損害なし
桃太郎ランドを買ったときに遊べるミニゲームは「坂のぼり」。

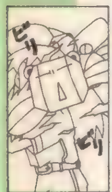
■モモトラマンの成功／失敗
利益なし／損害あり
モモスラのタマゴの排除とドジラ（＆ミミラ）の撃退に活躍してくれるモモトラマンは、4分の3の確率で成功し、4分の1の確率で失敗する。

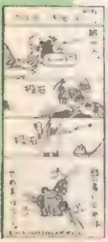
※当然のことだが、「桃鉄7」のイベントは、ここに挙げたものですべてではないし、隠し要素もまだまだ潜んでいる。「あやしい！」と感じたらすぐに虫メガネで調べてみよう。ここにも掲載されていない、アッ！　と驚く「何か」が起こるかもしれないぞ。

カード一覧

「はたしてこのカードはどんな効果があるんだろう？」、そんなときには、ここを読めばバッチリ！　カードの効果が一目瞭然にわかってしまうぞ。

カード名	系列	売却価格	効果
あっちいけカード	便利	5,000万円	貧乏神がいるときに使うと、貧乏神がほかの誰かのところに遊びに行く（行かないこともある）
あまのじゃくカード	便利	4,000万円	あまのじゃくをほかの誰かにとりつかせる。とりつかれた相手はカードが使えなくなり、サイコロの目も1か2にされてしまう
イエローカード	便利	1,000万円	プラス駅とマイナス駅がすべて黄色のカード駅になる
イトーヨーカード	便利	500万円	止まった駅の物件を、25%割り引いた価格で、買えるだけ買える
イレーザーカード	便利	5,000万円	1つの駅にあるほかの誰かの物件を消し去る。ブロックカードでも守ることはできない
ウィルスカード	両	売却不可	侵入した系統のカードを食い尽くすまで消滅しない
うたかたの夢カード	進行	1,000万円	目的地の隣りまでは行けるが、次に1が出ないとどこかへ飛ばされてしまう
うんちカード	便利	1,000万円	うんちが現れて、しばらくのあいだ、そのポイントを通行できなくする
うんち列車カード	便利	1,000万円	うんち列車になって、追い越されなくなる
エッグポーカード	便利	1,000万円	エッグポーカーに勝つと大金が入る
エンジェルカード	便利	売却不可	持っているだけで毎月お金が入ってくる。ミカエルに変身するとさらに高額が入ってくるようになる
オナラカード	便利	1,000万円	オナラマンがあらわれてほかの誰かの電車をぶっとばしてくれる
おはらいカード	便利	1,000万円	デビルカードなど、迷惑なカードを一度に全部消し去る（失敗はしない）
おまもりカード	便利	500万円	これを持っていると、貧乏神にとりつかれたときに貧乏神が物件を売れなくなる
オレンジカード	進行	2,000万円	使うたびに急行カードの効果があるが、毎回4分の1の確率でなくなる可能性がある
温泉ラリーカード	便利	1,000万円	温泉に止まるとスタンプが押される。スタンプを8つすべて集めると臨時収入がある。
女湯カード	便利	10億円	「桃鉄」シリーズのお約束（笑）
カードつかえカード	便利	1,000万円	ほかの誰かに無理矢理カードを使わせる
かくれみのカード	便利	1,000万円	しばらく姿を隠し、貧乏神のなすりつけをやりすごす
刀狩りカード	便利	1,000万円	ほかの誰かのカードを1枚奪って自分のものにする
カメレオンカード	便利	1,000万円	使うと何かのカード（ランダム）の効果がある
急行カード	進行	500万円	サイコロが2コになり、出た目の合計ぶん、進むことができる
牛歩カード	便利	5,000万円	ほかの誰かを毎月1マスしか進めなくする
銀河鉄道カード	便利	1億円	銀河鉄道マップに移動し、最後まで進むとそのときの目的地に入る
キングデビルカード	両	売却不可	キングデビルが取りついて、毎月お金を相当額奪われる
クイズカード	便利	500万円	相手を選んでクイズを出題し、相手が間違えればプレイ年数×2,000万円が手に入る
クリスマスカード	便利	1,000万円	12月に使うと、物件を1つもらえる
クレジットカード	便利	500万円	持ち金が足りないときでも8回払いで物件が買える
豪速球カード	便利	3,000万円	ほかの誰かのカードをどれか1枚叩き割る
ゴールドカード	便利	5,000万円	駅で物件を購入する際に、1件だけ10分の1の値段で買える
ゴッドカード	便利	5,000万円	持っているだけで人類のピンチに役立つ？





まんが／愛知県　ぐるーすごっとさん

カード名	系列	売却価格	効果
サミットカード	便利	5,000万円	このカードを使った場所に、ほかの全員を集める
シャッフルカード	便利	500万円	自分を含むプレイヤー全員のカードが、ランダムで入れ換わる
新幹線カード	進行	2,500万円	サイコロが4コになり、出た目の合計ぶん、進むことができる
スペシャルカード	進行	6,000万円	サイコロの目が自由に選べる
潜水艦カード	便利	2,000万円	潜水艦で海底探索に出かけ、ランダムイベントが終了すると海上に浮上する
仙台カード	進行	4,000万円	仙台へ移動できる
増資カード	便利	1,000万円	自分の持っている物件どれか1～3つに増資できる（物件はランダムで決定）
損害保険カード	便利	500万円	大雪や台風といった災害時に、保険金がおりる
大逆転カード	便利	1,000万円	サイコロを3回ふって、すべて1を出せば大金が入る
ダイヤモンドカード	便利	相場	カード売場で、高額で売れる（売却価格は毎月変動する）
たいらのまさカード	便利	1億円	全員の持ち金が平均化されて、同じになる
ダビングカード	両	500万円	自分が持っているカードを、1枚複製できる
チェーン店カード	便利	売却不可	ラーメン店など、マップ上の物件ではないチェーン店を経営できる
デビルカード	両	売却不可	デビルが取りついて、毎月お金を奪われる
テレポートカード	進行	2,000万円	このカードを使うとほかの誰かのそばに飛んでいく
天運カード	便利	1,000万円	相手を選んでサイコロ勝負（サイコロの目の大きいほうが勝ち）をする。3回勝負に勝てば掛け金の2倍が入る
東京カード	進行	4,000万円	東京へ移動できる
冬眠カード	便利	5,000万円	ほかの誰かがしばらく休みになる（グッスリンに勝てば起きることができる）
徳政令カード	便利	200万円	借金を帳消しにすることができる
特急カード	進行	1,500万円	サイコロが3コになり、出た目の合計ぶん、進むことができる
とびちりカード	便利	5,000万円	日本全国数カ所に、うんちが降ってくる
なすりつけカード	便利	5,000万円	持ち金がマイナスのときに、借金をほかの誰かに押しつけることができる
のぞみカード	進行	4,000万円	サイコロが5コになり、出た目の合計ぶん、進むことができる
ばかもんカード	便利	3,000万円	ばかもんオヤジがほかの誰かにとりつき、4～8カ月間、進行のジャマをする（ジャマの内容はランダム）
バキュームカード	便利	5,000万円	うんちを取り除くことができる。ランダムでほかの誰かの持ち金8分の1を吸い取ることもある
場所がえカード	便利	5,000万円	ほかの誰かと、マップ上の場所が入れ換わる
ばちあたりカード	便利	3,000万円	そのときの目的地にうんちを降らせる
ぱろぷんてカード	便利	3,000万円	8種類の効果の中からどれか1つが起こる
ふういんカード	便利	2,500万円	ほかの誰かのカードをしばらく使えなくする
福の神カード	便利	500万円	福の神が全員にお金をくれる
福引きカード	便利	1,000万円	お金がザクザク出てくる
ぶっとばしカード	便利	5,000万円	ほかの誰かをどこかへふっとばす
ぶっとびカード	進行	1,500万円	ヘリコプターでどこかへ移動する
プラチナカード	便利	8,000万円	1つの駅の物件すべてを、10分の1の価格で購入できる
ブロックカード	便利	1,000万円	持っているだけでほかの誰かからのカードによる攻撃を防ぐ
ボンビラスカード	便利	3,000万円	貧乏神が何かに変身する
みなぶっとびカード	進行	3,000万円	全員にぶっとびカードの効果が起こる
メイクドラマカード	便利	1,000万円	最下位のプレイヤーが使うと大金が入る（失敗はしない）
めちゃぶつけカード	便利	1,000万円	自分についているデビルをほかの誰かに飛ばす（飛ばすデビルはランダムで決定）
もしかしたらカード	便利	1,000万円	使うと駅名のスロットが回り、目的地の駅名で止められれば到着する
モモトラマンカード	便利	2,000万円	モモトラ警備隊がドジラに備えて警戒態勢に入る
夢のまた夢カード	進行	2,000万円	1度だけやり直しのきく、ぶっとびカード
リトルデビルカード	両	売却不可	リトルデビルが取りついて、毎月お金を少し奪われる
リニアカード	進行	5,000万円	サイコロをふるかわりに、30マスだけ進むことができる
レッツ5カード	進行	2,000万円	しばらくの間、毎月5マスずつ進むことができる
レッドカード	便利	2,000万円	青の駅と黄色の駅がすべて赤（マイナス）の駅になる
666カード	便利	3,000万円	ほかの誰かに悪魔がとりついて、しばらくのあいだ6マスずつしか移動させない
ワクチンカード	便利	1,000万円	8カ月間ウィルスカードを防ぐことができる
1進めるカード	進行	5,000万円	サイコロをふるかわりに、1マスだけ進むことができる
2進めるカード	進行	5,000万円	サイコロをふるかわりに、2マスだけ進むことができる
3進めるカード	進行	5,000万円	サイコロをふるかわりに、3マスだけ進むことができる
4進めるカード	進行	3,000万円	サイコロをふるかわりに、4マスだけ進むことができる
5進めるカード	進行	3,000万円	サイコロをふるかわりに、5マスだけ進むことができる
6進めるカード	進行	3,000万円	サイコロをふるかわりに、6マスだけ進むことができる
北海道カード	進行	2,000万円	北海道のどこかへ移動する
東北カード	進行	2,000万円	東北地方のどこかへ移動する
関東カード	進行	2,000万円	関東地方のどこかへ移動する
中部カード	進行	2,000万円	中部地方のどこかへ移動する
近畿カード	進行	2,000万円	近畿地方のどこかへ移動する
四国カード	進行	2,000万円	四国地方のどこかへ移動する
中国カード	進行	2,000万円	中国地方のどこかへ移動する
九州カード	進行	2,000万円	九州地方のどこかへ移動する





まんが／大阪府　哀さん

クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲！～

●発売日／97年12月18日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／3D・ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

クリア率100%を達成するための『クラッシュ2』攻略ガイド

ACTファンから絶大な人気を集める『クラッシュ2』。このゲームに秘められた隠し要素は、マニアでも全部見つけるのは至難の技。ここでは、『クラッシュ2』の隠し要素を始めとした、さまざまなおトク情報を大公開しちゃうので、しっかりチェックしておこう。100%クリアを達成していない人は、もう一度ゲームにチャレンジするしかないぞ！


◀1～25面に隠されたパワーストーン。ダイヤとは別ものだ。


◀パワーストーンを5個集めるごとに、先のワールドへGO。

初心者のアナタに贈るクラッシュ君の基本操作講座

◉積み上げられた中の任意の箱を壊す

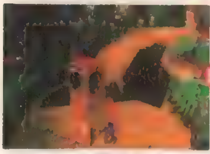
パーフェクトを狙いたいときや、リンゴを1つも取り逃したくない場合には、積み上げられた箱の中の任意の箱だけを壊したいケースも出てくる。下では、スピンアタックを使って目的の箱だけを壊す3通りのテクニックを解説してあるので、ぜひ試してみてね。操作そのものは単純なので、練習すればすぐマスターできるぞ。

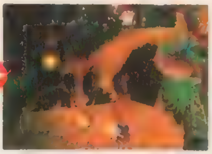
一番下だけをクラッシュ！


▲下1つの箱だけを壊すなら、箱に密着するように立ち…。

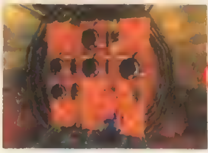

▲そのまま⊗ボタン。✚キーには手を触れないのがコツだ。

下2つをクラッシュ！


▲下の2つの箱を壊すなら、箱に密着するように立ち…。


▲⊗ボタンを押し、箱と逆の方向に✚キーをチョンと入力。

中央だけをクラッシュ！


▲中央の箱だけを壊すなら、箱に密着するように立ち…。

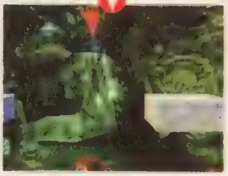

▲□ボタンをチョンと入力し、すばやく⊗ボタン。

◉大ジャンプをしてみよう

クラッシュが使えるアクションはいろいろあるので、プレイ前に取扱説明書で確認しておこう。ちなみに、走行中にしゃがむとスライディングになり、スライディングからジャンプにつなぐと大ジャンプになる。この大ジャンプは、大きな谷間などを越えるとき、足場から少しはみ出した位置からでも踏み切れるというメリットがある。もちろん、跳躍中の飛距離も通常ジャンプより長いので、より遠くへ跳びたいときに便利だぞ。

▼谷間の少し手前からスライディング。




▲そのままジャンプにつなげば、驚くほどの飛距離が出るぞ。

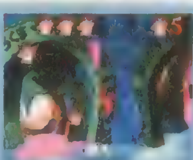
◉サーフボードを操作するコツ

3・7・11面には、サーフボードという乗り物が登場する。「操作が難しくて思い通りに動いてくれない」とお嘆きの人は、横方向に移動したいときに✚キー左右だけで操作しようとしていないかな？　サーフボードは✚キー右上（あるいは左上）を押すようにしないと、なかなか思いどおりに動いてくれないのだ。ちなみに、急加速(◎⊗□ボタン)使用中は、サーフボードの向いている方に直進できるので、併せて利用すればより楽に攻略できるぞ。なお、加速は渦の流れからの脱出にも役立つので、ぜひ使いこなせるようにしておこう。


▶急加速を使いこなせるように練習しよう。

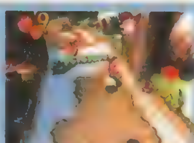
隠し1UPを探せ①

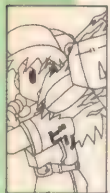
1～5面のパワーストーンを集めれば、ワープルーム2へ進める。このワープルームにいる白くまのポーラ君を、何度も踏みつけていると、なんとクラッシュが10UPしてくれるぞ。ただし、この技は繰り返し使うことはできないので注意。

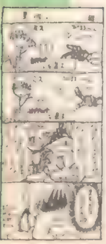

▲かわいそうだけど、白クマのポーラを何度も踏みつけてみよう。

隠し1UPを探せ②

20面で登場するチックン（蜂のザコ敵）は、地中に潜るか、スピンアタックを使うことで、追い払える。ここで、スピンアタックを使い、1グループ（6匹）を一気にまとめて倒すことに成功すれば、クラッシュが1UPするぞ。


▲この1UPテクは、残機が99になるまで何度でも繰り返し行えるのだ。





まんが／愛知県 山口27号さん

クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲！～

全ステージの「行き方&ダイヤ&隠しルート」を総チェック!!

右の表は全27面それぞれの重要情報をまとめたものだ。26面、27面は隠し面で、26面はワープ3から、27面はワープ4から進むことができるぞ。また「ボーナス」の欄では、○印はボーナス面あり、×印はボーナス面なし、ということを示している。

◉表読み取りガイダンス

●ダイヤ1
「ダイヤ1」の欄は、パーフェクトクリアをしたときに入手できるダイヤの色を示している（パーフェクトクリアとは、ステージ内の木箱とニトロ箱をすべて破壊してクリアすることを指す）。

●ダイヤ2
「ダイヤ2」の欄は、一定条件を満たした場合に入手できるダイヤの色を示す。それぞれの入手条件は「ステージ内の箱を1個も壊さずにクリア（1面）」「別入口から2面に進み、その奥に向かう（2面）」「ノーミスで、制限時間以内にクリア（3・11面）」「ドクロルートをクリア（7・14・17・18・21・23面）」「秘密ルートをクリア（10・20面）」「ダイヤルートをクリア（12・19・25面）」となっている。

●隠しルート
「ドクロルート」とはノーミスで進むと現れるドクロの描かれた足場（ノーミス以外のときはワイヤーフレームで表示される）を使って進めるルートを示す。同じく「ダイヤルート」とは特定のカラーダイヤを持っていると行けるルートのこと（ダイヤルートに進むために必要なダイヤの色も表の中に表記しておいたぞ。ちなみに「全」とあるのは全5色のダイヤが必要な場合だ）。

ワールド		ステージ名	ダイヤ1	ダイヤ2	隠しルート	ボーナス
ワープルーム1	1	あめの ジャングル	白	青	秘密1	○
	2	ツルピカの ゆきやま	白	赤	別入口(7)	○
	3	テケテケかわのぼり	白	白	ダイヤ(青)	○
	4	とりが やってくる	白	－	－	○
	5	ゆきだまゴロゴロ	白	－	－	○
ワープルーム2	6	ゆきやまに えんばん!?	白	－	ダイヤ(赤)、ドクロ	○
	7	ぶっとび サーフィン	白	白	別入口(13)、ワープ1	○
	8	しろくま ダッシュ	白	－	－	×
	9	ゆきだまスライディン	白	－	－	○
	10	ジャブジャブちかどう	白	緑	秘密2	○
ワープルーム3	11	ひとくいばな ちたい	白	黄	－	○
	12	ボワボワさぎょういん	白	白	ダイヤ(黄)	○
	13	しろくま だいジャンプ	白	－	ワープ2	×
	14	まよいの はいきょ	白	白	ドクロ、別入口(17)	○
	15	にげろや パパぐま	白	－	秘密3、ワープ3	○
ワープルーム4	16	ぶらさがりん ちかどう	白	－	ワープ4	○
	17	ばくふん ちゅういほう	白	白	ドクロ、ワープ5	○
	18	ゆきやまは つづくよ	白	白	ドクロ	○
	19	からくりの はいきょ	白	白	ダイヤ(緑)	○
	20	もぐれ！ クラッシュ	白	紫	秘密4	○
ワープルーム5	21	ピストンはつでんしょ	白	白	ドクロ	○
	22	ロケットで いこう	白	－	－	×
	23	まっくら クラッシュ	白	白	ドクロ	○
	24	むじゅうりょくでゴー	白	－	－	×
	25	カラーダイヤの しれん	白	白	ダイヤ(全)	○
隠し	26	ばくそう オールナイト	白	－	－	×
隠し	27	まっくら クラッシュ2	白	－	－	○

◉秘密&ワープポイント一覧

表の隠しルートの欄に表記されている「秘密1～4」とは、行き方が巧妙に隠されたルートがステージ内に存在することを示している。それぞれの秘密ルートの詳しい行き方は下の写真で説明しておいたので確認しておこう。同じく「ワープ1～5」は、隠しワープルームに行ける特定の場所がステージ内に存在することを示している。隠しワープルームへは、特定の場所に立つだけで行くことが可能で、それぞれの詳しい場所も写真つきで解説しておいたぞ。隠しワープルームからは各ステージの特定の場所、「別入口」につながっている。ちなみに「別入口」の表記右のカッコ内の数値は、どの面から各入口に行けるかを示している。

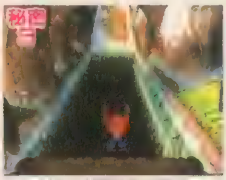


▲白くまのポーラから降りたあと、写真の場所まで戻る。





▲序盤にある、顔の刻まれた石版にボディプレスしてみよう。



▲パパぐまが橋の下に落ちてから、その穴に飛び下りてみよう。



▲1つ目のサーフボード地点で、ボードに乗らずに進もう。



▲箱を壊して下に降りる場所。降りてから手前に戻ろう。



▲最初の分岐は右へ。行き止まりでは壁をすり抜けられるのだ。



▲ニトロ箱で作られた階段を、勇気を出して登ってみるべし。



▲白くまのポーラから降りたあと、池中央の島まで戻る。



▲ゴール手前の場所。写真のザコを倒して、足場に立とう。



まんが／東京都　紫月みず菜さん

NOëL —La neige—

●発売日／'98年2月26日●価格／¥6,800
●メーカー／パイオニアLDC
●ジャンル／SLG
●MC（1ブロック）

エンディング直前までのスケジュールを完全リスト化！

前作『NOëL』にも増して、難易度が上がったように思える『ラ・ネージュ』。その理由は、携帯ビジュアルホン（VP）の登場と、よりシビアになったアクセスのタイミングだろう。今回はそんな女の子たちのスケジュールを公開。アクセスできる日時と、どこへ掛ける（掛かってくる）かをまとめてみた。



◀今作では、難易度が上がった分、会話の密度やストーリー性が増した。

女の子たちと仲良く話すための3カ条

1■会話ボールを送るタイミングに気を付けよう
会話ボールの受け付けタイミングは、割とシビア。新しいボールが出現したら、プールウィンドウ下部の「Y・N・?」のところに注目しよう。そこが点滅したら、受け付け開始。感覚としては「相づちを打つように」だ。

2■ネートワークを検索して情報を手に入れよう
ついついVPで話すことばかりに集中してしまうが、このゲームに存在する「ネットワーク」の中は情報の宝庫。女の子との話題や、スゴイときには女の子自身の情報を得ることもできる。これを活用しない手はない。

3■リストの時間帯に必ず繋がるわけじゃないことを覚えておこう
これはリストが間違っているという意味ではない。選択（誰にかけたか、どんな会話をしたか）による分岐があるこのゲームでは、必ずしもリストのすべての時間に、会話ができるとは限らないということである。

橘柚実

まずは"友だち"から始めよう

最初にVPを掛けてくれる柚実は、実は優しく家庭的な大和撫子タイプ。最初のコールもプレイヤーの身を案じてのことらしい。最初は何気ない日常会話から始め、柚実の信頼を得るまでは、軽薄な態度は取らないように。以下に序盤のポイントとなる日を紹介しよう。
［12/23］ ゲームの初日であるこの日は、柚実の携帯のIDを教えてもらえるように会話を進めよう。
［12/26］ この日は、柚実の自宅から掛かってくる。彼女の自宅のIDを教えてもらえるチャンスだ。
［1／4］ この日の会話では、千紗都の自宅のIDを聞くことができる。会話の選択に注意しよう。

12/23	16:00	携帯から
12/24	21:00頃	携帯へ
12/26	21:28	自宅から
12/28	20:00頃	自宅へ
12/29	16:20頃	自宅へ
12/30	19:45頃	自宅へ
12/31	21:45頃	自宅へ
1／4	20:40頃	自宅へ
1／7	19:55頃	自宅へ
1／9	20:55頃	自宅へ
1／10	20:30頃	自宅へ
1／12	16:10頃	携帯へ
1／12	22:15頃	自宅へ
1／13	21:00頃	自宅へ
1／15	20:09頃	自宅へ
1／16	21:45頃	自宅へ
1／17	22:52	自宅から
1／21	14:55頃	携帯へ
1／22	20:00頃	自宅へ
1／23	22:55頃	自宅へ
1／24	16:40頃	携帯へ
1／25	14:15頃	自宅へ
1／27	20:13	自宅から
1／28	21:45頃	自宅へ
1／29	17:15頃	自宅へ
1／30	20:35頃	自宅へ
2／1	13:37頃	携帯へ
2／2	19:41頃	自宅へ
2／3	20:32頃	自宅へ
2／5	22:13頃	自宅へ
2／7	15:08頃	携帯へ
2／8	15:53頃	自宅へ
2／9	20:29頃	自宅へ
2／10	21:23頃	自宅へ
2／11	18:30頃	自宅へ
2／11	22:20	自宅から
2／13	21:17頃	自宅へ
2／14	23:00	自宅から
2／17	15:38頃	自宅へ
2／19	20:29頃	自宅へ
2／20	14:08頃	自宅へ
2／22	23:26頃	自宅へ
2／25	23:57	自宅から
2／27	20:28頃	自宅へ
3／2	13:46頃	携帯へ
3／3	14:25頃	携帯へ
3／4	21:02頃	自宅へ
3／5	21:37頃	自宅へ
3／8	19:21頃	自宅へ
3／8	夜	自宅から
3／9	夜	自宅へ
3／11	夜	自宅へ
3／12	夜	自宅へ
3／14	午後	携帯へ
3／15	夜	自宅へ
3／20	夜	自宅へ

※表中での時間の表記は、お昼頃は12:00〜14:00頃を、午後は14:00〜16:00頃を、夕方は16:00〜19:00頃を、夜は19:00〜21:00頃を、深夜はそれ以降を大体の目安にしています。



みつめてナイト



まんが／三重県 田中将司さん

門倉千紗都

彼女の芸術的感性（？）についていこう

いかにも快活そうな千紗都は、プレイヤーに対してもいきなり親しげに話してくる。彼女が熱中しているのは絵画。美大を目指すというだけあり、その手の話題は豊富なようだ。そんな千紗都の序盤ポイントは…。
［1／4］ 柚実からＩＤを聞いたら、即コールしよう。ネットで、ある美術に関する情報を調べておくと吉。
［1／27］ この日までに、千紗都の好感を得ていれば、彼女は携帯のＩＤを教えてくれる。

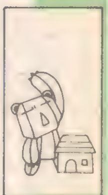
1／4	22:08頃	自宅へ
1／9	19:36頃	自宅へ
1／10	19:00頃	自宅へ
1／11	15:30頃	自宅へ
1／16	22:15頃	自宅へ
1／17	20:47頃	自宅へ
1／18	22:09頃	自宅へ
1／22	20:16頃	自宅へ
1／27	22:18頃	自宅へ
1／28	15:40頃	携帯へ
1／30	21:01頃	自宅へ
2／1	13:50頃	携帯へ
2／2	20:10頃	自宅へ
2／3	15:21頃	携帯へ
2／5	13:31頃	携帯へ
2／5	14:58頃	携帯へ
2／7	14:40頃	携帯へ
2／8	21:23頃	自宅へ
2／10	22:47頃	自宅へ
2／11	18:29頃	自宅へ
2／11	22:20	自宅から
2／12	20:58頃	自宅へ
2／13	21:34頃	自宅へ
2／14	20:11	自宅から
2／17	22:08頃	自宅へ
2／19	13:59頃	携帯へ
2／19	23:56	自宅から
2／21	23:44	自宅から
2／22	21:30頃	自宅へ
2／24	15:48頃	携帯へ
2／27	17:41頃	自宅へ
3／1	21:52頃	自宅へ
3／2	21:12頃	自宅へ
3／5	21:56頃	自宅へ
3／7	20:53頃	自宅へ
3／8	20:42頃	自宅へ
3／10	夜	自宅へ
3／12	夜	自宅へ
3／13	夜	自宅へ
3／14	午後	携帯へ
3／15	午後	携帯へ
3／15	深夜	自宅へ
3／16	夜	自宅へ
3／20	深夜	自宅へ

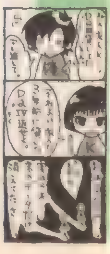
駿川涼

涼のボランティア活動に理解を示そう

どこか冷たげな印象のある涼だが、実際に話してみるとそんなことはなく、むしろ可愛い一面を持った女の子だということがわかる。彼女は、福祉に強い興味を持っていて、現在も近くの病院を手伝っているという。そんな彼女とアクセスする方法は下の通り、２種類あるのだ。
［1／12］ この日に涼にアクセスするには、あらかじめネットで涼に関する情報を調べておく必要がある。
［1／21］ この日、涼の家には柚実が遊びにきている。柚実の携帯に掛けると、少しだけ涼と会話を交わすことができるので、そのときにＩＤを聞こう。

1／12	20:50頃	自宅へ
1／14	20:47頃	自宅へ
1／15	20:46頃	自宅へ
1／16	22:40頃	自宅へ
1／16	23:32頃	自宅へ
1／19	20:41頃	自宅へ
1／20	15:52頃	携帯へ
1／21	14:55頃	自宅へ
1／23	21:25頃	自宅へ
1／28	21:57頃	自宅へ
1／29	11:11頃	自宅へ
1／30	20:49頃	自宅へ
1／31	16:34頃	携帯へ
1／31	22:47	自宅から
2／2	19:56頃	自宅へ
2／4	22:26頃	自宅へ
2／6	16:16頃	携帯へ
2／8	20:29頃	自宅へ
2／9	21:24頃	自宅へ
2／10	16:34頃	携帯へ
2／11	23:47	自宅から
2／12	20:30頃	自宅へ
2／13	21:24頃	自宅へ
2／14	22:45	自宅から
2／15	23:36頃	自宅へ
2／16	21:58頃	自宅へ
2／17	21:15頃	自宅へ
2／18	15:30頃	携帯へ
2／21	21:24頃	自宅へ
2／24	20:25頃	自宅へ
2／26	22:19頃	自宅へ
2／28	21:36頃	自宅へ
3／2	20:15頃	自宅へ
3／4	14:39頃	携帯へ
3／5	21:24頃	自宅へ
3／8	12:39頃	携帯へ
3／9	午後	携帯へ
3／11	深夜	自宅へ
3／12	お昼頃	自宅へ
3／14	午後	携帯へ
3／15	深夜	自宅へ
3／18	夜	自宅へ





まんが／新潟県 RATAさん

フロントミッション オルタナティヴ

フロントミッション オルタナティヴ

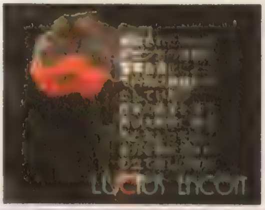
●発売日／97年12月18日●価格／¥5,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、マウス

全ミッション名

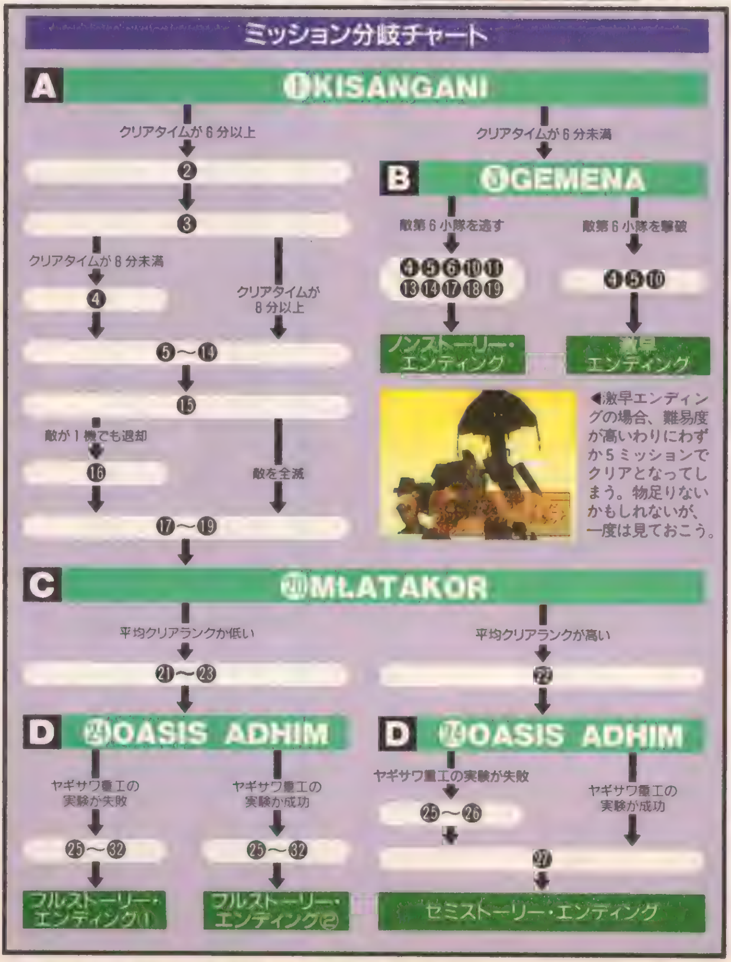
❶KISANGANI（キサンガニ）
❷BUMBA（ブンバ）
❸GEMENA（ゲメナ）
❹YAHORENDE（ヤホレンデ）
❺CLOSED MINE（クローズド マイン）
❻BAMINGUI（バミングイ）
❼FORT ZAIUS（フォート ザイアス）
❽TIGUIRI（ティグイリ）
❾EL ARBA（エル アルバ）
❿TOURBA PLANT（チャド プラント）
⓫SANGANA BEACH（サンガナ ビーチ）
⓬SANGANA ROAD（サンガナ ロード）
⓭ESCRAVOS（エスクラボス）
⓮EAST LEKKI（イースト レッキ）
⓯NEWPORT Rd.（レッキ湾岸道路）
⓰LEKKI NEWPORT（レッキ新港）
⓱RAGOS Is.（ラゴス島）
⓲4th BRIDGE（4番ブリッジ）
⓳YABA（ヤバ）
⓴Mt.ATAKOR（アタコール山地）
㉑Mt. TAHAT（タハト山地）
㉒AZOUA（アズーア）
㉓TITAF（ティタフ）
㉔OASIS ADHIM（アディーム）
㉕KSABI ATTACK（クサービ侵攻）
㉖KSABI DEFEND（クサービ守備）
㉗TARGIT（ターギット大砂丘）
㉘REGAR AIRPORT（レガール空港）
㉙GEOFACTORY（地下工場）
㉚PASSAGEWAY（地下連絡通路）
㉛GEOPLANT（地下プラント）
㉜TIMGAD（ティムガッド遺跡）

ミッションの全分岐ポイントを大公開!

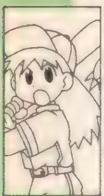
各ミッションの進め方や成績によって、さまざまにストーリーが分岐していくのが魅力の「フロントミッション オルタナティヴ」。おそらく、それらすべてのストーリーを体験したいというファンも多いことだろう。そこでここでは、分岐の対象となるミッションと、その詳しい条件について解説していくぞ。まず、左にあるのがゲーム中に登場する全ミッション名。ただし、プレイの仕方によっては、必ずしもここにあるすべてのミッションを見ることができるわけではない、ということを覚えておこう。そして、下がミッションの分岐チャートだ。主なルートは全部で5種類あり、最長で32ミッション、最短で5ミッションでエンディングを迎えることになる。すでにクリアした人も、自分の見たエンディングがどれなのかを確認し、再び違ったルートで『オルタナティヴ』の世界を堪能してほしい。

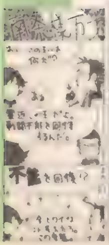


◀舞台となるアフリカの未来は、プレイヤーが取るルートに左右されることになる。ぜひ、全エンディングを見よう



◀激早エンディングの場合、難易度が高いわりにわずか5ミッションでクリアとなってしまう。物足りないかもしれないが、一度は見ておこう。





まんが／北海道 岩本奈々さん

チャートの見方 チャート内の❶❷❸などの番号は、左にある「全ミッション名」の番号に対応したものであり、ゲーム画面に出る「MISSION 1、2、3」といったミッションナンバーではないので注意。また、平均クリアランクに関しては、右ページで紹介している「アタコール山地」の部分を参照のこと。

重要分岐ポイントはこの4つのミッションだ!!

A KISANGANI キサンガニ

分岐条件
●クリアタイムが6分以上or
●クリアタイムが6分未満

最初のミッションであるこのキサンガニで重要なのはクリアタイムだ。ノンストーリー・エンディングや激早エンディングを見るためには、このミッションを6分未満でクリアする必要がある。しかし普通にプレイした場合は、クリアまでに約10分近くかかってしまうはず。そこでスタート時に、いきなり敵第2小隊に向かって進軍してみよう。すると中央の道に3つの敵小隊が集まってくるので、普通よりも短時間でこれらを撃破することが可能なのだ。そのあとは、すぐに敵第4小隊の撃破に向かおう。


▲ターゲット設定の際は、まず中央の敵第2小隊を目標にするといいだろう。

作戦失敗で成長させろ!?

ミッションを開始したら、そのままWAWを放置してみよう。待機中もWAWは"学習"しているので、30分経って作戦失敗となる頃には、各パラメータかかなり成長しているはず。これを繰り返せば、序盤のうちにWAWを超強力なものに育てることができるのだ。ただし、1ミッションで4回以上、ゲーム全体で20回以上、作戦失敗や戦略的撤退をするとゲームオーバーになってしまうので注意。

B GEMENA ゲメナ

分岐条件
●敵第6小隊を逃す or
●敵第6小隊を撃破

このゲメナが分岐ポイントとなるのは、キサンガニを6分未満でクリアした場合のみ。その際はほかのルートと違い、敵第6小隊の大型WAWが途中で退却しようとする。そしてこの第6小隊を倒したかどうかで、激早エンディングとノンストーリー・エンディングの2つへ分岐していくことになるのだ。まずノンストーリー・エンディングを見たい場合は、そのまま敵を退却させてしまえばよい。だが激早エンディングを見たい場合は、敵がマップの上方にたどり着く前に撃破しなければならなくなる。そのためにはまず、あらかじめマップの左上から左下に向かって進軍するといいだろう。そして第6小隊が退却を開始したら、ほかの敵小隊を無視してひたすら集中攻撃を浴びせよう。


▲チャミリのメッセージが現れたら、第6小隊が退却し始めた証拠だ。

C Mt.ATAKOR アタコール山地

分岐条件
●ここまでの平均クリアランクが低い or
●ここまでの平均クリアランクが高い

このミッションでは、今までにクリアしたミッションの平均クリアランク(成績)が分岐条件となる。ちなみにこのクリアランクは0～5の6段階あるが、残念ながらゲーム中に数値を確認することはできない。ミッション終了時のサンゴール大佐のメッセージから、おおよそのクリアランクを推測するしかないだろう。そしてこのクリアランクを決定するのは、ミッションクリアまでの時間と敵に破壊されたWAWの数だ。よってセミストーリー～を見たいなら、それまでの全ミッションをなるべく短い時間で機体を破壊されずにクリアしていなければならない。逆にフルストーリー～を見たい場合は、適度に戦略的撤退や作戦失敗を行なっていればいい。


▲クリアランクがもっとも高い場合、サンゴール大佐のメッセージはこのようになる


▲こちらはクリアランクがもっとも低い場合(戦略的撤退時)のメッセージだ。

D OASIS ADHIM アディーム

分岐条件
●ヤギサワ重工の兵器実験が成功する or
●ヤギサワ重工の兵器実験が失敗する

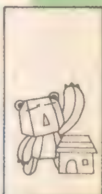
このアディームで、マッコイ率いる独立機動中隊はヤギサワ重工の開発した新型機動砲の実験を警護することになる。そしてその実験の成否が最後の分岐ポイントだ。ちなみにセミストーリー・エンディングの場合はミッション数が変化するだけだが、フルストーリー・エンディングの場合は最終ミッションの敵の編成と、エンディングの一部が変化することになる。もし実験を成功させたいなら、機動砲の周囲にWAWを配置して接近する敵を早めに撃破していこう。逆に実験を失敗させたいなら、機動砲が敵に破壊されるまで待っていればOK。そのときはなるべく機動砲から離れた場所で待機しよう。


▶実験の成否はミッションのクリア自体とは関係がない。両方の結末を見よう

ところで…ベストエンディングってどれ?

プレイヤーの戦い方でエンディングがさまざまに変化するのが、この「オルタナティヴ」の醍醐味。だがそのなかであえてベストエンディングをあげるならば、ラストで意外な事実が明らかになるフルストーリー・エンディング①だろう。そしてこのエンディングに行き着くまでの条件は下の3点。そのなかでもっともやっかいなのが、平均クリアランクを低めにするということだ。このゲームは普通にプレイしているとクリアランクが高めになりがちなので、意外とこの条件をクリアすることは難しい。そこで分岐ポイントであるアタコール山地の5～6ミッション前から、意識的に戦略的撤退を繰り返そう。戦略的撤退のクリアランクは"最低"なので、確実に平均クリアランクが低下していくはず。ただし、上でも説明しているように、それまでの作戦失敗と戦略的撤退の回数だけにはくれぐれも注意。ここまでの回数を正確に把握しておこう。

フルストーリー・エンディング①を見る条件
1. キサンガニを6分以上かけてクリアする。
2. 平均クリアランクを低めにする。
3. アディームで兵器実験を失敗させる。





まんが／東京都 稲葉那智さん

メルティランサー Re-inforce

●発売日／97年12月4日●価格／¥6,800
●メーカー／イマディオ
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

憧れの先輩とハッピーエンドを迎える方法を伝授！

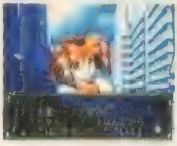
このゲームでハッピーエンドを迎えるためには、先輩たちとの「好意」と「協調」という2つの隠しパラメータを上げつつ、街の治安を守るという任務を無事遂行(戦闘シーンでの勝利）して個人評価を上げることだ。ここでは、この2つの条件を満たすための方法を伝授しよう。

ちなみに隠しパラメータ（好意と協調）の数値は、日曜日の選択肢、"評価一覧"を選んだときに表示される先輩たちの表情や、背景の色（パラメーターが高い順に、ピンク色＞黄色＞水色＞青色＞紫色＞赤色となっている）によって大まかな判別がつくようになっているぞ。

◉好意と協調のパラメータを上げるための方法

個々の先輩たちの好意と協調のパラメータを上昇させるには以下の3つの方法がある。まず、月曜日に誰とパートナーを組むか、2つ目は、日曜日に誰とミーティングするか、そして、3つ目には敵との戦闘に勝つということ。つまり、好意と協調のパラメータを上げたい（仲良くなりたい）お目当ての先輩とは、なるべく行動をともにするように心掛けていればOKなのだ。

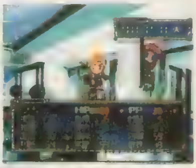
また、先輩から誘われたデートの約束を破ったり、任務を消化できなくて始末書を書くはめになったりすると、お目当ての先輩だけでなく先輩全員のパラメータがグンと下がるので注意しよう。



▲デート中の会話も重要なポイントとなっている。

◉2年目の職種分岐条件

ランディがGPOイースタンメトロポリス分署に着任してから1年たった時点で、個人評価が1500以上ないとバットエンドになってしまう。しかし、個人評価が1500以上あった場合には、ランディの戦闘と捜査のレベルによってサーチャー編、インスペクター編、コマンダー編のいずれかのストーリーに分かれて2年目を迎える。つまりこのゲームは1年目のプレイの仕方により、3種類のストーリーが楽しめるようになっているのだ。個々のストーリーに進める条件を下にまとめたので、参照して全編プレイしてほしい。



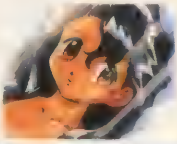
▲何編に進むかの要因となる戦闘レベル、捜査レベルは、訓練中に確認できる。

職種	条件
サーチャー	捜査レベルが戦闘レベルより2レベル以上高い
インスペクター	戦闘レベルが捜査レベルより2レベル以上高い
コマンダー	上記の条件に当てはまらない場合

◉真のエンディング？ パティとのハッピーエンディングを見る方法

イベントによって途中から登場するパティ。彼女の好意と協調を上げるのは、彼女自身が関わるイベントでしか上げることができないため、けっこう大変。特に以下で紹介する4つのイベントは、パティの好意と協調を上げるには重要なポイントとなる。ここでは、4つのイベント時に発生する選択肢で、彼女の好意と協調が上がる答えを教えるので、彼女とハッピーエンドを迎えたい人は参考にしてほしい。●2089年3月6日（日）のイベントで、選択肢の2番を選択。●2089年4月10日（日）のイベントで、選択肢の1番を選択。●2089年5月22日（日）のイベントで、選択肢の2番を選択。●2089年7月17日（日）のイベントで、選択肢の1番を選択。

▼88年10月25日のイベント後、彼女は登場する。



キャラクター別基本戦術講座

ここではキャラ別に、戦闘ではどう戦うのがベストかをレクチャーしていく。戦闘に負けると個人評価がグンと落ちるので決して負けないように！

ランディ

序盤は弱すぎるので、けして近距離戦を挑まないように。また、2年目でコマンダーになった場合は近距離戦、それ以外の場合は遠距離戦をメインに戦おう。

シルビィ

銃を使った遠距離攻撃が得意なシルビィ。戦闘が始まったら後方に移動させて、強力な破壊力をもつサイコスマッシュを使い、援護射撃役として戦わせていこう。

アンジェラ

彼女は棒を駆使した仙術を使い、近距離戦と遠距離戦のどちらもこなす能力をもっている。HPがほかのキャラと比べると高いので、近距離戦の方がオススメ。

サクヤ

味方の体力回復をする技をもつサクヤ。攻撃力もあまりなくHPも少ないので、前線で戦わせるのは避けて、回復役に徹しさせるのが得策だろう。

ジュン

高い攻撃力と防御力をもつタフネスなジュン。敵の攻撃を喰らってもそうそうへこたれないので、近距離戦を主体にガンガン戦っていくのがベスト！

ナナ

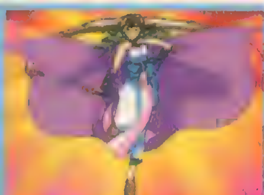
遠距離からの魔法攻撃が得意なナナ。近距離戦はHPも攻撃力も少なく向かないので、後方から援護射撃をするように戦わせるのがいい作戦だろう。

メルビナ

近距離戦、遠距離戦とオールマイティに戦えるが、彼女はフォースフィールドという一定時間無敵になれる技をもっているので、これを使い前衛で壁として戦うのが○。

キミはマジカルナナをもう見たか？

ランディがサーチャーになったときの8月15日に起こる「繁華街のパトロール」イベント。このイベントに登場するマジカルナナとは、ナナが魔法を自分にかけて大人の姿に変身した姿なのだ。このマジカルナナが登場する特別イベントが見られるのは「繁華街のパトロール」のイベントを入れて全ストーリー中、たったの5つ。その特別イベントの発生日をすべて列記するので、ランディがサーチャーになったら、ぜひ全部見てほしい。特にナナファンは必見だぞ！
●2089年8月15日（月）「繁華街をパトロール」●2089年8月21日（日）「カラスの群れがホテル付近に出現」●2089年8月29日（月）「繁華街を特別警戒」
●2089年9月4日（日）「ソロと契約」●2089年9月25日（日）「魔物退治」
（※上記のイベント期間中は、ナナをパートナーにすることがイベント発生の条件）



▲8月29日のイベントでは、マジカルナナの変身ムービーが見られるぞ。





まんが／千葉県 杜士さん

美しいビジュアルが見られるイベントの発生日を一挙大公開!!

『メルティ～』のウリの1つに、緻密に描き込まれた美しいビジュアルが上げられる。その美しいビジュアルが見られるイベントの数々を一挙大公開しよう！　なおイベントには、表内に書かれたHPやPPを消費するものもある。各イベントで消費する分のHP、PPの数値がないなんてことがないようにしよう。もし数値が足りないなんて場合には、イベントが発生する前の日曜日に休息を取るように！

	イベント発生日	イベント名	消費HP	消費PP	補　足
一年目イベント	2088年4月3日(土)	メルビナによる就任の辞令	―	―	初めての戦闘。数ターン後に先輩たちが助けてくれる。
	2088年4月18日(日)	分署のみんなとお花見	―	―	EMP分署の先輩たちと一緒にお花見。
	2088年4月26日(月)	ジュンの特別講義	18	12	3つの選択肢が出るが、3問とも1番がベストな答え。
	2088年5月10日(月)	メルビナとデスクワーク	18	12	メルビナの好意、協調を上げる選択肢は1番。
	2088年6月7日(月)	ジュンと出稽古	18	12	ジュンの好意、協調を上げる選択肢は1番。
	2088年9月20日(月)	おとり捜査	10	8	フォワードを選ぶとCGが見られる。
	2088年10月25日(月)	誘拐団のアジトを強襲	10	8	ジュンかメルビナをパートナーにするとムービーが見られる。
	2088年11月8日(月)	パティのお世話(シルビィ)	20	10	シルビィの好意、協調を上げる選択肢は1番。
	2088年11月22日(月)	パティのお世話(アンジェラ)	20	10	アンジェラの好意、協調を上げる選択肢は2番。
	2088年12月13日(月)	パティのお世話(ナナ)	20	10	ナナの好意、協調を上げる選択肢は2番。
	2089年1月3日(月)	パティのお世話(メルビナ)	20	10	メルビナの好意、協調を上げる選択肢は1番。
	2089年1月10日(月)	運動会に出場	10	8	5人のパイレーツとの戦闘がある。
	2089年1月24日(月)	パティのお世話(サクヤ)	20	10	サクヤの好意、協調を上げる選択肢は1番。
	2089年2月21日(月)	パティのお世話(ジュン)	20	10	ジュンの好意、協調を上げる選択肢は2番。
	2089年2月7日(月)	繁華街のパトロール	20	10	サクヤの好意、協調を上げる選択肢は1番。
二年目イベント	2089年5月9日(月)	スカウトキャラバンの護衛	30	20	宇宙港を先輩とともに護衛する。
	2089年12月26日(月)	コンサート会場の捜査	10	8	ヴァネッサーズとの激しい戦闘がある。
	2090年3月27日(月)	上級職任官試験	―	―	ランディがGPO正規ランサーとして認められるかどうかの判定日。
サーチャーイベント	2089年5月23日(月)	元気にパトロール	20	10	発生日から2089年6月6日まで、治安回復に務める。
	2089年8月15日(月)	繁華街をパトロール	30	20	パートナーにナナを選ぶと「マジカルナナ編」に突入。
	2089年10月3日(月)	迎賓館の警備	10	8	迎賓館を先輩とともに護衛する。
	2089年10月16日(日)	サクヤの捜索をする	―	―	この日のミーティング後にサクヤを選択することで発見できる。
	2089年10月24日(月)	必死にパトロール	20	10	発生日から2090年1月23日まで、港湾区をパトロール。
	2090年1月2日(月)	パティの捜索	30	20	パティの好意、協調を上げる選択肢は1番。
	2090年1月9日(月)	パティの捜索2	30	20	行方のわからないパティの捜索を引き続き実行。
	2090年2月6日(月)	シンジケートの拠点を捜索	10	8	金曜日までに任務を順調に進行していなければならない。
	2090年3月20日(月)	謎の鐘の音の捜索	10	8	サーチャー編、最後の戦い。
インスペクターイベント	2089年10月3日(月)	パティの捜索	30	20	パティの好意を上げる選択肢は1番。
	2089年10月10日(月)	パティの捜索2	30	20	行方のわからないパティの捜索を引き続き実行する。
	2089年12月26日(月)	お忍びパトロール	30	20	先輩とともに隠密に調査する。
	2090年1月2日(月)	新年会に出席	30	20	メルビナの好意と協調を上げる選択肢は1番。
	2090年2月26日(月)	司法取引について話し合う	―	―	シルビィの意見を支持しないと、CGは見られない。
	2090年3月20日(月)	ミルキーマートを強制捜査	30	20	インスペクター編、最後の戦い。
コマンダーイベント	2089年5月16日(月)	さわやかパトロール	30	20	ジュンとともに商業区をパトロールする。
	2089年6月27日(月)	繁華街でテロの警戒	10	8	ジュンとともに繁華街をパトロールする。
	2089年10月10日(月)	書類の整理	30	20	分署内に待機して、書類をチェックする。
	2089年11月28日(月)	シンジケートの拠点を強襲	10	8	このイベント終了後、GPO分署が移転する。
	2089年12月12日(月)	重力アンカーの制御	10	8	維新組が行う重力アンカーの制御作業をサポートする。
	2090年1月2日(月)	維新組の補佐でパトロール	30	20	維新組のパトロールの補佐を先輩とともに行う。
	2090年1月23日(月)	シンジケートの残党を追跡	10	8	先輩とともに、シンジケートの残党を追跡。
	2090年2月27日(月)	シンジケートの拠点を捜索	30	20	シンジケートのアジトを急襲し、シンジケートの一斉検挙を計る。
	2090年3月20日(月)	巨大宇宙船の墜落阻止！	30	20	コマンダー編、最後の戦い。



◉特別なビジュアルを見る条件

特定の期間までに先輩たちとの好意・協調のパラメータを上げておくと、特別なイベントとともに、美しいビジュアルを見ることができる。その条件を右にまとめてみたので、見たことがない人は条件を満たしてぜひ見てほしい。ちなみに、EMP祭は、選択肢の2番を選ばないとビジュアルを見ることができないぞ。



◀どの先輩とイベントをともに過ごすかは、先輩との仲が関係する

イベント発生期間	イベント名	背景色	必要パラメータ&補足
2088年6月27日(日)～2089年12月11日(日)	先輩と特別訓練	水色以上	ランディの全パラメータの数値が50以上で、土曜日に誘いがあればイベントが発生。
2088年7月5日(月)～2089年12月19日(月)	先輩と仲良しパトロール	水色以上	ランディの全パラメータの数値が45以上あればイベントが発生する。
2088年7月4日(日)～2088年8月29日(日)	先輩と海水浴	青色以上	必要なパラメータはなし。期間中に任務を行い、土曜日に誘いがあればイベントか発生。
2088年8月9日(月)	EMP祭に行く	青色以上	ランディの知識・直感・判断のパラメータがそれぞれ27以上あればイベントが発生。
2089年4月11日(月)～2089年12月19日(月)	マスコミの依頼を受ける	青色以上	ランディの全パラメータの数値が55以上あればイベントが発生する。
2089年7月3日(日)～2089年7月31日(日)	先輩&パティと海水浴	青色以上	必要なパラメータはなし。期間中に任務を行い、土曜日に誘いがあればイベントが発生。
2089年12月25日(日)	先輩と一緒にクリスマス	ピンク色以上	ランディの全パラメータの数値が60以上あればイベントが発生する。



まんが／岡山県　石沢彩香さん

（補足1）背景色とは、日曜日に「評価一覧」を選んだときに表示される顔の背景の色を指しています。
（補足2）なお、ジュンには〝成人式〟という特別なイベントがある　このイベントは2090年1月9日（月）に、攻撃、防御、敏速のパラメータが70以上、体力と直感のパラメータが65以上、そのほかの能力が45以上あり、ジュンの背景色が水色以上の場合に発生します

ロックマンDASH ～鋼の冒険心～

●発売日／97年12月18日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／MC(1ブロック)

サブイベントの極秘情報からアイテムリストまで一挙大公開!

ゲームはクリアしたけれど、まだアイテム欄には数カ所空いてるところが……と、お嘆きのみなさん、お待たせしました! ゲーム中で入手できるすべての特殊武器やパーツ、そしてアイテムまでをも完全に網羅した表を大公開!! さらにサブイベントのクリア方法も教えよう。これを参考にすれば、完全クリアも夢じゃないぞ。



◀新アイテムはロールが開発してくれる。



◀特殊武器は全12種類。すべて集めたかな?

◉ヤスの草原にある3人組のアジトで必要となるもの!

アイテム名	入手場所
つるはし	市庁舎エリアにいる工事関係者から受け取る
のこぎり	セントラルタウンのゴミ箱の中
マオルヴォルフの装甲	アジト完成後、会話で入手
エロ本	アジト完成後、ヤスの草原の高台の小屋の横で拾う
カブトムシ	アジト完成後、カートンの森の木の下で拾う
クワガタ	アジト完成後、クローサーの森の木の下で拾う
エックスバスター	アジトでエロ本と交換(特殊武器の部品)
ひばちのようなもの	アジトでカブトムシと交換(美術品)
壊れた電子部品	アジトでクワガタと交換(パーツの部品)

イエローディフレクターを入手したら、ジュウイン湖へ向かう前にヤスの草原へ行ってみよう。丘の反対側にある小屋でサブイベントが発生するぞ。そこにいる少年たちに協力して、頼まれたものを持っていくと少年たちの秘密基地が完成! さらに森や街で拾った品物を持っていくと、いろいろなアイテムと交換してくれるのだ。ここで手に入るアイテムは、武器開発に必要なアイテムや美術館に提供できるものなど、貴重なものばかり。完全クリアには絶対に欠かせないので、ぜひ足を運んでみよう。

◉レイクサイドパークの美術館は「口紅」でオープンする

レイクサイドパークにあるボート小屋の入り口付近には、悩みながら必死に絵を描いている女性がいる。その女性と会話したら、アップル商店街のブティックで「口紅」を入手してみよう。それを悩んでいる女性に渡すと悩みが解決。同時に閉鎖されていたレイクサイドパークの美術館がオープンする。

美術館の階段を上り2階へ行くと、そこには先ほどの女性がいて、ロックがダンジョン内で入手した珍しい物を展示してくれるのだ。展示できるものは下の表で紹介する8品目。すべてを提供すると、美術館を訪れている女の子から、超貴重なアイテム「女神のクリスタル」がもらえるぞ。



▲口紅はブティックの店員さんと会話すれば入手できる。

不確定名	鑑定後の名前	入手場所
ホネみたいなもの	ホーンスティック	カートンの森のサブゲート内の壁穴の中
人の形をしたもの	ヒューマンドール	カートンの森のサブゲート内の壁穴の中
キラキラしたもの	クリスタルフォッシル	地下遺跡のゲート2内の壁穴の中
盾みたいなもの	古代の盾	地下遺跡のゲート2内の壁穴の中
赤いきれいな石	リーバードの瞳	メインゲート内の壁穴の中
つりがねみたいなもの	カトルオックスベル	クローサーの森のサブゲート内の壁穴の中
ジャイアントホルン	ジャイアントホルン	レイクサイドパークのTV局のミニゲームの賞品
ひばちのようなもの	ファイアポット	3人組のアジトでカブトムシと交換する



完全版! キーアイテム&特殊武器&パーツリスト

開発できるキーアイテム

これらのアイテムを入手したら、ロールに開発してもらおう。一段と戦いがラクになるぞ。

開発名	必要なアイテム	入手場所
ジャンプパーツ	スプリングセット	カートンの森のサブゲート内にある宝箱の中
ヘルメットパーツ	安全ヘルメット	ヤスの草原の高台にある小屋の横のゴミ箱の中
ダッシュパーツ	ローラーボード	地下遺跡のゲート3内にある宝箱の中
	旧型のホバージェット	ジュウイン湖のサブゲート内にある宝箱の中

開発できるパーツ

パーツの中には開発してもらわないと、手に入らないものもある。覚えておこう。

開発名	必要なアイテム	入手場所
マシンガンバースト	連射用シリンダー	地下遺跡のゲート2内にある宝箱の中
パワーブラスターL	小型時限爆弾	警察署での「爆弾探し」のイベントクリア報酬
パワーブラスターR	高性能時限爆弾	警察署での「爆弾探し」のイベントクリア報酬
ガトリングバースト	ガトリング砲の一部	ジュウイン湖のサブゲート内にある壁穴の中
	フラワーパール	病院で入院している女の子の足が完治する
スナイパースコープ	望遠スコープ	クローサーの森のサブゲート内にある宝箱の中
	ターゲットセンサー	クローサーの森のサブゲート内にある宝箱の中
フルオートバッテリー	発電機の部品	メインゲート内にある宝箱の中
	連射型小型シリンダー	メインゲート内にある壁穴の中
オールラウンダーSP	壊れた電子部品	3人組のアジトの中
	メインコアのかけら	地下遺跡のゲート2内にある宝箱の中
	サンライト	病院で八百屋さんの奥さんを救出する



ワンポイントアドバイス

キーアイテムは必ず装備

キーアイテムの中にはヘルメットパーツ、アーマードボディ、ダッシュパーツ、ジャンプパーツのように、装備しないと効果が発揮されないものがある。装備すると「E」マークがつくので、しっかりそれを確認すること。忘れるな!



まんが／埼玉県 悠久琥珀さん

開発できる特殊武器

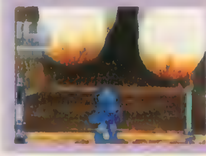
『ＤＡＳＨ』に登場する特殊武器は、ジャンク屋や宝箱などでは入手できない。どうやって入手するかというと、ロールに開発してもらうしかないのだ。

特殊武器は全部で12種類。ダンジョンなどで必要なアイテムを入手したのち、サポートカーで待つロールのところへ行くと、新たな特殊武器が開発されるぞ。

開発名	必要なアイテム	入手場所
スプラッシュマイン	マインパーツキット	ジャンク屋から入手
マシンバスター	ブルムベアの腕パーツ	ミッション１終了後、セントラルタウン内にあるゴミ箱の中
パワードバスター	パワーキャノンキット	地下遺跡のゲート３内にある宝箱の中
グレネードアーム	グレネードキット	カードンの森のサブゲート内にある宝箱の中
グランドグレネード	大型爆弾の設計図	フラッター号のバレルの部屋内にある宝箱の中
アクティブバスター	ガイダンスユニット	クローサーの森のサブゲート内にある宝箱の中
ドリルアーム	古ぼけた巨大ドリル	メインゲート内にある宝箱の中
ブレードアーム	ゼットセイバー	ＴＶ局のミニゲームの賞品
	ペンライト	地下遺跡のゲート２内にある宝箱の中
シールドアーム	ミスティックオーブ	ＴＶ局のミニゲームの賞品
	マオルヴォルフの装甲	ヤスの草原で完成した３人組のアジト内で入手
バキュームアーム	壊れたクリーナー	アップル商店街にあるダンボール箱の中
	壊れたモーター	セントラルタウン内にあるゴミ箱の中
	ひびの入ったプロペラ	レイクサイドパーク内にあるゴミ箱の中
スプレッドバスター	旧型ランチャーパーツ	地下遺跡のゲート２内にある宝箱の中
	アームサポーター	警察署での「カバン探し」のイベントクリア報酬
	古代遺跡の書物	クローサーの森の地下遺跡内にある宝箱の中
シャイニングレーザー	エックスバスター	ヤスの草原で３人組のアジト完成後、会話で入手
	女神のクリスタル	美術館に全美術品を提供後、館内の女の子と会話
	特殊兵器計画書	地下遺跡のゲート２内にある壁穴の中

ワンポイントアドバイス
ドリルアームで壁を壊せ!

行く先々のダンジョンでロックの行く手を阻んでいた巨大な壁は、特殊武器のドリルアームで破壊することが可能。壁の前でドリルアームを使えば先に進めるぞ。それらの壁の先には貴重なアイテムがギッシリ！　特殊武器やパーツの開発に役立つ品物が、たくさん眠っているのだ。ドリルアームはメインゲート内で「古ぼけた巨大ドリル」を入手すれば開発可能。このアイテムを入手したら、いったんメインゲートの探索は中断し、ゲーム序盤で訪れたダンジョンをもう一度探索し直すのが得策だぞ。



完全パーツリスト

パーツは全部で32種類。ロックが装備できる最強の組み合わせは、バスターユニットＳＰ＋オールラウンダーＳＰ＋ブラストユニットＲといったところ。すべての特殊武器とパーツを集めると、通常アイテム欄には、ジャンク屋で購入した品物以外なくなるハズ！　まだ残っているなら、開発できていないものがある証拠だ。掲載した表を調べて、いますぐダンジョン内へ向かおう。

名称	価格	性能	入手場所
ターボチャージ	120	弾数＋１	ジャンク屋で購入可能
レンジアップ	160	射程＋１	ジャンク屋で購入可能
ターボチャージプラス	320	弾数＋２	ジャンク屋で購入可能
レンジアッププラス	400	射程＋２	ジャンク屋で購入可能
パワーライザープラス	520	攻撃＋２	ジャンク屋で購入可能
スナイプユニット	860	弾数＋１、射程＋２	ジャンク屋で購入可能
ブラストユニット	960	攻撃＋１、弾数＋２	ジャンク屋で購入可能
ターボチャージSP	2200	弾数＋３	ジャンク屋で購入可能
レンジアップSP	2400	射程＋３	ジャンク屋で購入可能
パワーライザーSP	3400	攻撃＋３	ジャンク屋で購入可能
ターボバッテリー	7200	弾数＋４	ジャンク屋で購入可能
スナイパーレンジ	7800	射程＋４	ジャンク屋で購入可能
ハイパワーライザー	9600	攻撃＋４	ジャンク屋で購入可能
スナイプユニットSP	14800	弾数＋２、射程＋３	ジャンク屋で購入可能
ブラストユニットSP	22400	攻撃＋２、弾数＋３	ジャンク屋で購入可能
パワーライザー	－	攻撃＋１	塔の遺跡内にある宝箱の中
ラピッドファイア	－	連射＋１	地下遺跡のゲート１内にある宝箱の中
バスターユニット	－	攻撃＋１、射程＋２	地下遺跡のゲート２内にある宝箱の中
ブラストユニットR	－	攻撃＋２、弾数＋２、連射＋２	地下遺跡のゲート２内にある宝箱の中
トリプルアクセス	－	弾数＋１、射程＋、連射＋１	地下遺跡のゲート３内にある宝箱の中
ラピッドストライク	－	連射＋２	ジュウイン湖のサブゲート内にある宝箱の中
バスターユニットSP	－	攻撃＋３、射程＋３	メインゲート内にある宝箱の中
パワーストリーム	－	攻撃MAX	メインゲート内にある宝箱の中
オールラウンダー	－	攻撃、弾数、射程、連射＋１	ＴＶ局のミニゲームの賞品
マキシマムバスター	－	攻撃、弾数、射程MAX、連射＋11	「かんたん」モードの初期装備品
マシンガンバースト	－	弾数＋３、連射＋１	開発（注１）
パワーブラスターL	－	攻撃＋２、射程＋１	開発（注１）
パワーブラスターR	－	攻撃＋２、連射＋１	開発（注１）
ガトリングバースト	－	攻撃＋１、弾数＋４、射程＋１	開発（注１）
スナイパースコープ	－	攻撃＋１、射程＋５	開発（注１）
フルオートバッテリー	－	弾数MAX	開発（注１）
オールラウンダーSP	－	攻撃、弾数、射程＋２、連射＋１	開発（注１）

※（注１）Ｐ.112の開発できるパーツを参照してください





まんが／新潟県　みるちるさん

アインハンダー

●発売日／97年11月20日●価格／¥5,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

全7STAGEのシークレットボーナス発生条件を大公開！

高得点を叩き出すのが熱いSTG『アインハンダー』。得点倍率システムや、30秒以内にボスを倒すボスボーナス、そしてここで紹介するシークレットボーナスは点数稼ぎには欠かせない要素だ。シークレットボーナスは各面に3個ずつ、合計21個隠されている。全ボーナスを取れば、高得点につながるぞ。



▲シークレットボーナスのターゲットとなる敵は、赤色の敵が多い。見逃すな。

◉シークレットボーナスを取るメリットとは…

シークレットボーナスを確実に取っていくと、戦績評価で最高のSランクになり、ハイスコアにもつながる。このボーナスは隠しガンポッド出現条件にも重なるところがあるので、『アインハンダー』を極めるにはすべて取れるようにしよう。また、各面に3つあるシークレットボーナスを3つとも取ってクリアし、コンフィグでフリーモードを選択すると、ステージセレクトの欄が出現する。ここで設定を「ON」にすれば、ボーナスを3つとも取ったステージのみステージセレクトができるようになるのだ。そして下の欄でも紹介しているように、シークレットボーナスは隠し機体を入手するための条件でもある。ボーナス狙いでプレイするのは基本だぞ。



▲ボーナスと隠しガンポッドの出現条件が同じ場合もある。

STAGE 1

①看板をすべて破壊
②ウーフを2機破壊
③中ボスのエンジン（下部）を破壊

①は看板に体当たりして破壊してもいい。②のウーフは、ワスプを持っている敵。最初のウーフはガスマスクの看板までに敵を50機以上破壊すれば出現。次のウーフは先の条件を満たすと、看板地帯のあとに出現する。

STAGE 2

①赤いシュネッケを破壊
②1回目の車両で砲台を10門破壊
③2回目の車両で砲台を10門破壊

①のシュネッケは、開始直後に地面を走ってくる敵。赤いヤツは3機目に登場するが、最初の2機を早めに破壊しないと出現しない。②、③では、車両の後方にある指令塔のような部分を破壊するとスクロールアウトしてしまうぞ。

STAGE 3

①縦スクロール地帯で赤い敵を破壊
②中ボス戦時に上下の敵を8機破壊
③ハッチから落ちるザコを40機破壊

①は最初の縦スクロール地帯で6番目に出現する敵。ただし、早めに敵を倒していかないと出現しない。③は中ボス後の縦スクロール地帯。上部のハッチを破壊し、落ちてくるザコを40機破壊すれば、ボーナスとフラッシュを入手可能。

STAGE 4

①潜水艦のボディを破壊したあとコアを破壊
②武器庫エリアの赤い敵を破壊
③原子炉エリアの床を破壊

①のコアは、潜水艦のボディを破壊すると離脱する。②は武器庫の最下層ルートを進むと坂の上からすべり降りてくる敵。③は②のルートをそのまま進み、原子炉エリアにいる敵を破壊すれば、敵が落下して床を破壊することになる。

STAGE 5

①クレーンをすべて破壊
②中ボスを4回倒すと赤い箱が出現
③高速スクロール時の赤い敵を破壊

②の中ボスは、頭、アゴ、腕のパーツを破壊すれば倒れる。なお、中ボスと戦えるのは約2分30秒間。③の赤い敵は大型の敵で何度か登場するが、最も倒しやすい3度目の登場をさせるには小型の敵を早く倒す必要がある。

STAGE 6

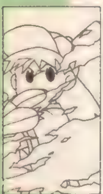
①21機目に出現する赤い敵を破壊
②ガイアーのハッチを3つ破壊
③ボスから射出される隠しボスを破壊

①は敵を破壊していれば21機目に出現。なお、①と②はどちらが先でもかまわない。③は、まずボスの頭部ハッチを破壊することが条件。そのあとボス本体を破壊すると、隠しボスが出現する。ボスが自爆した場合は、出現しない。

STAGE 7

①7機目に出現する赤い敵を破壊
②14機目に出現する赤い敵を破壊
③19機目に出現する赤い敵を破壊

ここに登場する敵は同型なので、色違いの赤いヤツを倒していけばいい。ただし、敵を早く倒して出現間隔を早めていかないと、後半の③がキツくなる。動きも速いので逃げられないように、的確に敵を倒していこう。



2体の隠し自機の使用方法

『アインハンダー』には2体の隠し機体が存在している。アストライアーMk.Ⅱは、残弾数が9999発もあり、最終ステージまで撃ちっ放しも可能。文句なしに最強の機体だ。そしてコックローチはガンポッドを取るたびにパワーアップしていき、ガンポッドの種類によってショットタイプも変化していく。入手できるのは、初期の3機を使用したときのみで、隠し機体を使った場合は入手できないぞ。

機体名	入手条件
アストライアーMk.Ⅱ	コンティニュー3回以内で、ハードモードをクリア
コックローチ	ゲームオーバーまでにシークレットを15種類以上発生

アストライアーMk.Ⅱ



▲凶悪なまでの攻撃力。初心者でもこれを使えば必ずクリアできるぞ。

コックローチ

▼ショットはLV.20までパワーアップ。でも死ぬと初期状態に戻るのだ。





まんが／千葉県 壱さん

ウィザードリィ リルガミン サーガ

●発売日／98年2月26日●価格／¥5,800
●メーカー／ローカス／ソリトンソフトウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（3ブロック）

シナリオ1「狂王の試練場」クリアまでの道のり

シンプルなゲーム構造のシナリオ1「狂王の試練場」では、イベントは大きく分けて3つしか存在しない。B1、B2でのアイテム集めとB4のブルーリボン入手イベント、そしてラスボス、ワードナとの対決がそれで、B3、B5、B6、B7、B8には1歩も踏み込む必要はないと言ってもよいほどだ。もちろんイベントをクリアする以外にも、キャラクターを育てたりアイテムを集めたり、といった魅力的な要素は数多く存在するが、今回はゲームのクリアに必要なイベント面に注目して攻略。必要なアイテムを入手しながら、B1から順番に進んでいく手順を、フローチャートを交じえ各ステップごとに解説していこう。ワードナを倒したとき、本当の冒険が始まるのだ！

シナリオ1「狂王の試練場」完全チャート

パーティ編成
↓
ダンジョンへ潜入
↓
B1にて
銅の鍵、銀の鍵入手
↓
B2にて
カエルの置物入手（銅の鍵が必要）
クマの置物入手（銀の鍵が必要）
金の鍵入手（2つの像が必要）
↓
B4迷宮コントロールセンターにて
ブルーリボン入手（金の鍵が必要）
↓
エレベーターよりB9へ
ブルーリボンが必要
↓
B10にてワードナと対決
ワードナの護符入手
↓
城へと帰還
↓
称号と経験値、金を入手しクリア

序盤戦（B1～B3）

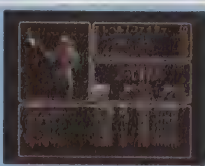
ダンジョンに降りたら、まずは入口付近でレベルアップに励む。レベルの低いうちはダメージを受けたら即座に回復させ、呪文が尽きる前に城で休むこと。レベルが4～5に達したら、アイテムを集めつつマーフィーズゴーストと戦闘し、さらなるレベルアップを目指そう。この階層では宝箱を無理に開ける必要はない。



▲レベルアップにはマーフィーズゴースト打倒が効果的。

中盤戦（B4～B8）

B4にある迷宮コントロールセンターを強襲し、B5以降に降りるために必要なブルーリボンを入手するのが中盤戦の目的だ。ただし、コントロールセンター内は、高レベルの魔術師や忍者などが徒党を組んで守っているので、パーティ中の魔術師が"マカニト"の呪文を覚えるまではここに立ち入らないほうが無難だ。



▲コントロールセンター内の敵はかなりの強敵だ。

終盤戦（B9～B10）

エレベーターで降りることのできる最下層B9だが、扉の数歩先にB10への道があるので探索は無意味。B10に降りたあとはワープを重ねワードナの部屋へ進むだけ。基本的に一本道なので迷うことはないはずだ。なお、ここの宝箱には強力なアイテムが入っていることが多いので、多少の無理をしてでも開けるように。



▲最強の呪文"ティルトウェイト"を唱えるワードナ。

シナリオ2以降のダンジョン探索アドバイス

シンプルなシナリオ1から一転、シナリオ2以降では謎掛けに答えるという関門が設定されたり、キャラの性格によって入ることのできるフロアが制限されたりと、イベントが大幅にパワーアップしている。謎掛け部分に関してはゲーム中のヒントを注意深く読んでいればさほど悩むことはないだろう。しかし、そのヒント自体を見逃していては、狭いフロアに閉じこめられることもありうる。重要と思われる事項はメモをとるクセをつけよう。



▶シナリオ2へ高レベルキャラを転送しよう。

シナリオ2「ダイヤモンドの騎士」

シナリオ1からの続編のため、全体の難易度は高めに設定されている。出現する敵のレベルも高いので、ほかのシナリオで育てたキャラを転送するのが得策。シナリオ1をクリアしたキャラがベストだろう。シナリオ2の最終目標は5つのコッズアイテムを集め、ニルダの杖を入手して城に持ち帰ること。その道筋にある謎の答は、B2"たて"、B6"だいやもんどのきし"となっているぞ。

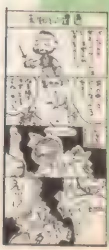


シナリオ3「リルガミンの遺産」

シナリオ3の特徴は、パーティの属性によって入れるフロアに制限がある点だ。善と悪、両方のパーティを育てる必要があるぞ。シナリオ3の最終目標は、ルケブレスから宝珠を手に入れ城に持ち帰ること。その道筋にある謎の答は、2F"くうき"、4F"ひ"、シュートから2Fに戻って"アブドルがおくってくれる"、5F"せんしゃ"。そして6Fル'ケブレスの謎が"し"となっている。







まんが／東京都　樹村Sさん

風のクロノア
door to phantomile

●発売日／97年12月11日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

各VISIONのボスを完全攻略!!

かわいいクロノアとヒューポーが大活躍するファンタジックな3D・ACT『風のクロノア』。今回は、各VISIONで待ち受けているボスの攻略法をバッチリと紹介していくぞ。

VISION1-2◉ロンゴランゴ

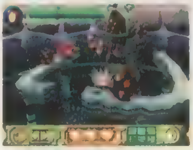
ロンゴランゴの弱点はお尻なので、常に背後に回り込みながら攻撃しよう。攻撃は離れていれば、十分避けられるはずなので落ち着いてプレイしよう。



◀前からの攻撃は弾かれてしまう。後ろから攻撃しよう。

VISION2-2◉パメラ&シードフ

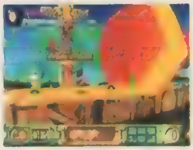
パメラから降りたシードフを捕まえて、パメラを攻撃しよう。パメラが体当たりをしてきたとき、左か右によけた直後に攻撃すれば当てやすいぞ。



◀シードフは、鉄球に乗って中央部に来たときに捕まえよう。

VISION3-2◉ゲルグボルグ

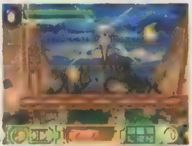
ゲルグボルグには、側面からの攻撃が一切効かない。だからムゥを捕まえたまま、ジャンプ台で2段ジャンプをして、頭上から攻撃しよう。



◀ある程度ダメージを受けると、攻撃がパワーアップする。

VISION4-2◉バラディウム

弱点は胸にある色の着いたパネルのようなもの。また、攻撃方法は柱など動かない障害物を出現させるものなので、障害物の間を通れば当たることはない。



◀足場に出現する敵は倒せないので、橋から落とそう。

VISION5-2◉エヴィルジョーカー



◀ジョーカーの手は攻撃を弾いてしまうので注意。

変身前 変身前のジョーカーは、大きくなっただけでたいした攻撃はしてこないし、敵をぶつければ、ダメージを与えることができる。ただ、体の周りを回っている手には、攻撃が一切通用しないので、体を狙おう。



▶ムゥがカプセルに入っているときは触っても大丈夫。

変身後 変身後のジョーカーには、ダメージを与えることができないので注意。ジョーカーを元に戻すには、クロノアの足場となっているブロックの色をすべて黄色にすればOKだ。



◀足場のブロックは、クロノアが踏めば色が変わる。



◀手の叩きつけ攻撃は、速いので注意しよう。

VISION6-2◉ガディウス

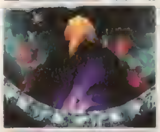
レフィスをさらい、世界を滅ぼそうとした闇の王ガディウス。彼との直接対決で注意したいのが、戦いの場となるリング（輪）の中に設置された光の玉。これに触るとリングの外側に送られてしまう。このときリングの回転方向に逆らって、リングの頂点を目指せば同じような光の玉があり、これに触れるとリング内部に戻れるのだ。

第1段階 登場時、ガディウスは泡を吐きだして攻撃してくる。この泡は数が少なく、スピードも遅いので、簡単に避けられるはずだ。



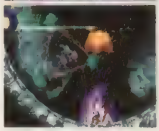
◀泡の中に入っている敵を捕まえて攻撃しよう。

第2段階 ここでは、壁に当たって反射するクリスタルで攻撃してくる。避けるときは、クリスタルにつながった敵に当たらないように注意。



◀クリスタルにつながる敵を捕まえたら攻撃しよう。

第3段階 3角形のエネルギーフィールドをぶつけてくる。このときに3角形の角の1つを風だまで破壊すれば、ムゥが外に出てくる。



◀3角形の動きのパターンを呼んで攻撃しよう。

FINAL VISION◉ナハトゥム

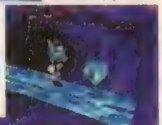
第1段階 ここでは最終兵器「月の大砲」の弾となるムゥを、仲間に渡すことになる。ムゥはナハトゥムの背中から、よろいデスムゥと一緒に打ち出されるので、捕まえにいこう。このとき、よろいデスムゥに向かって走れば、逃げるムゥを捕まえやすいぞ。

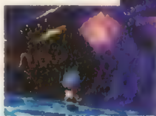




◀▲走ってくるよろいデスムゥを避け、その先にいるムゥを捕まえよう。

第2段階 第2段階では、右上、右下、左上、左下にある4つのクリスタルを攻撃しよう。この4つのクリスタルを破壊すると、大きいクリスタルが出現。このクリスタルは、波のような軌跡を描いて移動するので、移動ルート上で待ちかまえて攻撃しよう。





◀▲最初のクリスタルは1回、大きいクリスタルは2回攻撃すれば破壊できる。

第3段階 ここでも第1段階と同様に、「月の大砲」に弾を込めることになる。だが第1段階と違って味方は足場の下にいるので、2段ジャンプを使って足場と足場の間からムゥを渡そう。また、ナハトゥムの正面にある足場は、攻撃によって消えてしまう。





◀▲ムゥを渡すタイミングは、上の写真の位置に仲間が来たときに2段ジャンプすればOK。





まんが／神奈川県 あおいひよこさん

チョロQ3

●発売日／98年2月19日●価格／¥5,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）／NC／2P対戦可

『3』を制覇するための攻略ポイントはコレだ！

◉攻略のコツはタイヤ選びで決まり！

路面のタイプによって、タイヤを変更するのは「チョロQ」シリーズの基本。というよりRCGの基本ではあるけど、単純にオフロードコースはオフロードタイヤがベスト、とは限らない。夜の町のパーツショップ4に売っているビッグタイヤ。実はこのタイヤにはおそるべき力が秘められていて、ダートやウェット、スノーなど、悪路はすべてビッグタイヤを使ったほうが専用タイヤよりも速いのだ。ただし、欠点は専用タイヤよりもすべりやすいということ。これはテクニックでカバーして、そのスピードを生かそう。ポイントとしては、すべり始めたな、と思ったらアクセルとハンドルを放すこと。スピンしてからでは遅いぞ。



◀前作ではイマイチだったビッグタイヤが、今作では驚くほどパワーアップしているのだ。

◉ハイパーグランプリの難関2コースをピックアップ



▲階段をジャンプ台にして飛んでしまわないように、ある程度スピードを落としたほうがいい。



▼下りの階段は壁にひっかかりやすい。ブレーキで曲がるよりエンジンブレーキの方がスムーズに曲がれる。

ミステリーハウス

ここは難関というほどではないが、確実に1位になってランキングポイントを稼いでおかないと、後々厳しくなるのでピックアップしてみた。まず最初の階段はアクセルオフで登り、そのまま部屋の中へ入っていこう。部屋の中では走行ラインがわかりにくいし、敵車もゴチャゴチャして走りにくいが、敵車を押しのけて少しでも順位を上げていきたい。部屋を出て階段を降りるところがあるが、ここは、部屋を出る前からアクセルオフにし、階段を降りていこう。ブレーキは使わず、アクセルのみで速度調節することが勝利の秘訣だ。

アイス＆スノー

最終戦の前に登場するアイス＆スノー。それだけに難易度も高く、そしてコースもイヤになるほど長い（2周で終わるのがせめてもの救い）。ここは悪くても3位ぐらいには入っておきたいところだ。このコースのポイントは、町へ入っていくところの坂道。ブレーキはABSを装備して、坂道を登りきる前にフルブレーキングしながら、ハンドルを切っていこう。ボディーが斜めを向いたままジャンプする感じがベストだ。このテクニックは、坂道を登りながら方向転換したい場合に有効で、ほかのコースでも使えることが多いぞ。

▼ブレーキを押したまま、✚キーをグイッとね。このテクニックは前作でも必須でした。





▲キレイに斜めジャンプして、ピタッと着地できると気持ちいいです。必ずマスターしてほしい。

◉イベント探しのコツを教えます

全部で100もあるイベントは、すべて町の中にある。探し方の基本はとにかくいろんな場所にぶつかってみること。細かくいうと、いろんな角度からぶつかってみよう。中には特定の角度からしか反応しないものもあるのだ。また、イベント表に並ぶ順番には法則（順序？）があるので、空きがある場所に何が入るのかはだいたい想像がつくはず。たとえば掲示板の番号が続いているところに空きがあれば、掲示板を探せばいい、ということになる。「○○を発見」が続いている部分に空きがあれば、お店か何かを探せばいいのだ。昼と夜のイベントの並び方にも気をつけてみよう。



▶チョロQのボディーはなるべく集めておいたほうがいいかも。町の中に入る車によっては…。この先は秘密です。



▲アヤシイ場所で、いろいろなことを試してみれば、何かが起こる？

イベントNo.86「壁の落書き」

夜の町の掲示板⑭には「落書き禁止」と書いてあるが、そのまま直進しても壁には何も書かれていないはず。でもその先の掲示板⑮と⑭の間を何度も往復してみると、壁に少しずつ落書きが描かれていくのだ。このように、イベントを見つけるためには、アヤシイ場所を何度も探してみることが必要。すぐにあきらめないように。



▲最初はこんなもの。でも、往復するたびに絵が完成していく。



▼落書きが完成すると、イベント発見となるのだ





まんが／東京都 K・天槍さん

NIGHTMARE CREATURES

●発売日／98年2月26日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC(1ブロック)、AC(DS対応)

攻略のポイント&ゲームクリア後の隠し要素を大公開！

アイテムを巧みに使って仕掛けやトラップを突破する戦略性と、華麗なアクション&コンボでモンスターたちを倒す爽快感を兼ね備えた3DホラーACT『ナイトメア・クリーチャーズ』。実はこのゲームには、1度全ステージをクリアすると遊べるようになるスペシャルモードが用意されている。ここでは全ステージクリアの秘訣と、スペシャルモードの内容をお届けするぞ。



▲攻略ポイントを参考に、全ステージクリアを目指せ！

◉ゲームクリアに近づく攻略ポイントチェック

探索編

視点が常にプレイヤーキャラの後方に固定されているこのゲームでは、まめにキャラクターの向きを変えて周りを見回さないと、仕掛けやアイテムを見落としがち。探索中はセレクトボタンで表示されるマップを見ながら、エリアをくまなくチェックするのが基本だ。また、路地のような狭い通路は、画面からだと単なる袋小路にしか見えないことが多い。本当にただの袋小路である場合も多いのだが、それでもそういった場所は必ず一度は調べておかないと、先に進めるルートや隠し部屋に通じる道を見落とすことになってしまうのだ。



▲スイッチなどの仕掛けは絶対に見落とすな。

戦闘編

それぞれ多彩なコンボを体得している2人の主人公、イグネィシャスとナディアだが、どちらの技も実戦で役に立つものは少ない。イグネィシャスは真中連撃(□、△、□、⊗)、ナディアはブラディスラッシャー(⊗、⊗、✚下+□)が使いやすいので、この2つをメインに使って戦おう。コンボ以外のアクションでは、敵の攻撃をかわしつつ攻撃に転じることができるサイドステップが便利。サイドステップは、敵の近くで使うと相手の方を向いたまま、素早く左右に回り込む。その直後に反撃を叩き込める攻防一体のアクションなのだ。



▲サイドステップとコンボの連携で敵を撃破！

◉ゲームクリア後のお楽しみ 2つのスペシャルモードで遊ぼう！

ここで紹介する2つのスペシャルモードは、ゲームのエンディングを見たあと、タイトル画面でデータをロードすると実行できる。ロード画面に新しく"unlimited"と"play monster"の2つの項目が追加されるので、実行したい項目をONにしてタイトル画面に戻り、ゲームを始めよう。もちろん、アイテムの使用回数を無限にしてモンスターでプレイするという、スペシャルモードの併用も可能だぞ。クリアデータはメモリーカードに保存されているので、1度ゲームを全ステージクリアすれば、カード内のデータを消さないかぎりいつでもスペシャルモードを実行できる。普通とは少し（かなり？）趣きの異なるプレイを、存分に楽しもう。



▲これが、スペシャルモードの項目が追加された画面だ。

SPECIAL MODE 1　アイテム使用無制限

"unlimited"の項目をONにすると実行できる。ゲームに登場するすべてのアイテムを最初から所持しており、さらにいくら使ってもなくならないので、アイテムを湯水のようにムダ使いしながら突き進む痛快なプレイを楽しめるぞ。心臓（プレイヤーのストック）の数にも制限がないので、何度倒れてもその場で復活。根気さえあれば、誰でもエンディングまでたどり着くことができるのだ。ステージ中の全モンスターを倒すのも、このモードを実行すればたやすいはず。正統派のプレイもいいけれど、たまには憎いモンスターに恨みを晴らす残虐プレイにチャレンジしてみる？





▲▼銃やダイナマイトも使い放題！　テロリストさながらのプレイスタイルもOK。

SPECIAL MODE 2　敵モンスターを使ってプレイ！

"play monster"をONにするとこのモードに。普段は敵として立ちはだかるモンスターたちを、プレイヤーキャラとして使ってプレイできるのだ。ただし、操作するモンスターはステージごとに設定されていて、選ぶことはできない。ステージ1ではインセクト、ステージ2ではウェアウルフというように、あらかじめ決められたモンスターを操作して各ステージをクリアしていくのだ。

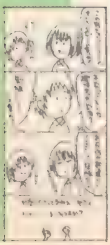


▲操作するモンスターは、ステージごとに異なる。ただしボスステージだけは主人公キャラだ。



▲種類によって特徴や攻撃方法が違うモンスターを操作するのは楽しいぞ。





まんが／石川県　卯梨さん

Neo ATLAS

●発売日／98年2月26日●価格／¥5,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC（6ブロック）

確実に宝箱を見つける方法と海洋貿易のコツを伝授!!

15世紀のポルトガル商人となって、世界地図を作製するという一大事業に着手する『NeoATLAS』。船団を率いた提督を世界の探索に派遣し、その報告を信じるかどうかの判断によって、自分好みの世界を形成できるのが魅力だ。だがそれと同時に、発見した陸地に存在する財宝や遺跡などを見つけて、世界の知られざる秘密を探求するのも、このゲームの大きな楽しみ。そこで今回の攻略では、世界にあまたある宝箱を確実に見つける方法を伝授！　さらに資金を調達する上で重要な、海洋貿易のコツも詳しく解説していくぞ!!



▲遺跡などの特殊なスポットは、世界の秘密を知るイベントに関係している場合が多いぞ。

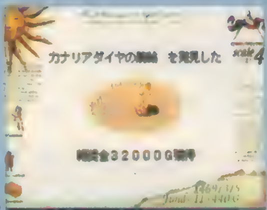
「ジデールの振り子」を手に入れるには？



最初に、アイテムを探すのに便利な「ジデールの振り子」の入手手順を紹介しよう。まずは、ナポリの近くをスケール3以下で調べて「錬金術工房」を発見。提督を調査派遣に送り込むと、調査から戻った提督は盗賊団が工房を狙っているらしいという噂を持ち帰る。するとまもなく工房の近くに"「哲学の卵」が盗まれた"という噂バルーンが出現するのだ。それを見たら、今度は工房のやや東の位置に"錬金術工房から盗んだものはガラクタばかり"という噂バルーンが出現するので、スケールを4まで拡大して、バルーンが出現したあたりをくまなく探してみると、「盗賊のアジト」と「哲学の卵」が見つかるはず。「哲学の卵」を提督に装備させて再び工房に調査派遣に送り込むと「ジデールの振り子」がもらえるぞ。

「ダウンジング」で宝を発見！

上で紹介した「ジデールの振り子」を入手すると、宝箱を確実に見つけられる"ダウンジング"が実行できる。ただ、ダウンジングはどんどん資金を消費するのが難点だ。そこで妙案を1つ。ダウンジングで発見物を見つけたら、その場所をメモを取ったりして詳しく覚えよう。そして、振り子を使う前のデータをロードして、メモを元に宝箱を見つけるのだ。これで資金を消費せずに、財宝や遺跡などを発見できるぞ。



▲ダウンジングを使えば、スケール4の宝箱も楽に見つけられる。

◉海洋貿易の心得

海洋貿易は、対象となる都市間の距離が遠いほど高い利益を得られるのが基本。しかし、貿易船の航行距離を越えて貿易航路を引くと逆に利益は落ちてしまうし、速度の遅い船で長距離の貿易をおこなうと、貿易船の維持費で逆に赤字になってしまう場合もある。貿易航路はただ長くするのではなく、貿易船の性能や維持費も考慮して設定する必要があるぞ。取り扱う貿易品は、真珠や金、パナケイアのような、高価なうえに第2、第3の加工貿易に規模を拡大できるものがオススメ。ダイヤの金指輪を貿易できるようになれば、資金面ではまず安泰だ。



▶ゲーム序盤は、無理に貿易航路を設定する必要はない。高価な貿易品を見つけてからだ。

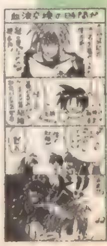


◀貿易品の在庫はまめにチェックしておかないと、赤字貿易になってしまうぞ。

貿易加工品リスト

	名称	原料	価値
第二次加工品	金羊毛の織物	毛織物＋金羊毛	28
	絹糸	カイコ＋桑の木	40
	火薬	硝石＋硫黄	48
	チョコレート	カカオ＋サトウキビ	55
	フサフサの毛皮	イタチの毛皮＋フサフサ	80
	黒真珠	マダス貝＋真珠	98
	ぞうげのせんす	ぞうげ＋せんす	104
	七色香	月の実＋さんご	115
	真珠の指輪	真珠＋指輪	120
	真珠の首飾り	真珠＋首飾り	130
	パンキンタン	パナケイア＋コショウ	132
	ルビーの指輪	ルビー＋指輪	138
	金指輪	金＋指輪	146
	ルビーの首飾り	ルビー＋首飾り	148
	ダイヤの指輪	ダイヤモンド＋指輪	154
	金の首飾り	金＋首飾り	156
	ダイヤの首飾り	ダイヤモンド＋首飾り	164
	ブレンドスパイス	コショウ＋ナツメグ	172
	オリハルコンのせんす	オリハルコン＋せんす	340
第三次加工品	絹織物	綿織物＋絹糸	98
	メタ火薬	オキナ灰＋火薬	127
	シナモンチョコ	シナモン＋チョコレート	133
	フサフサギター	キャットギター＋フサフサの毛皮	168
	黒真珠の指輪	黒真珠＋指輪	172
	黒真珠の首飾り	黒真珠＋首飾り	180
	食用土	硝石＋パンキンタン	213
	月仙水	オキナ灰＋七色香	228
	ルビーの金指輪	ルビー＋金指輪	297
	ダイヤの金指輪	ダイヤモンド＋金指輪	309





まんが／新潟県　阿部逸人さん

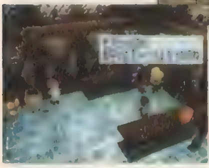
Neorude2

●発売日／97年11月20日●価格／¥6,300
●メーカー／テクノソフト
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、M、AC

知っていると得をするゲームの隠し要素を大公開!!

前作にはなかった冒険の拠点"アルファーウの街"が登場し、またダンジョンの数も大幅に増えるなど、前作以上にスケールの大きな冒険が楽しめるようになった「Neorude 2」。それに応じて、入手が難しい貴重なアイテムや、隠しダンジョンなどの隠し要素もゲーム中にふんだんに盛り込まれ、本編以外の楽しみも充実しているのだ。ここでは、知っているとより楽しく冒険することができる、隠し要素の数々を大公開しちゃうぞ！





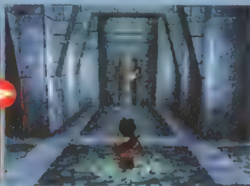
◀▲NPCも登場し、前作以上に壮大な冒険と物語が展開する。前作のクリアデータをコンバートして始めると、さらに楽しめるぞ。

秘密その1 隠しダンジョン「不思議の館」に入るには？

このソフトでは、冒険を進めると行けるようになる、5つのダンジョンのほかに、"不思議の館"と呼ばれる隠しダンジョンが用意されている。このダンジョンへは、武器屋の中にあるリサイクルショップで「幻の地図」（「がらくた」10個と交換）を手に入れると行くことができるぞ。ただし館をクリアするには、同じ場所で入手できる「冒険者の手記」（「がらくた」20個と交換）も必要なのだ。



▲「幻の地図」を手に入れると、マップに"不思議の館"（？で表示）が出現！　さっそく冒険に出発だ!!



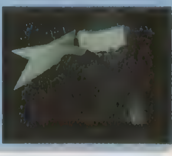
▲名前のとおり、ダンジョンの中は不思議な仕掛けが盛りだくさん。貴重なアイテムも隠されているぞ。

秘密その2 手強い2体の隠しモンスター

次は出現率の低い、2体の隠しモンスターを紹介。1体目は、"カラクリ屋敷"のダンジョンでまれに出現する"忍者マスター"。2体目は"混沌の塔"の上層部を探索していると、低確率で出現する"真メイジマスター"だ。どちらも貴重なアイテム（秘密その4を参照）を持っているので、写真のモンスターに出会ったら、必ずルーフレインにアイテムを盗ませよう。ちなみにこの2体のモンスターは、アイテムを入手してしまえば2度と出現しない。だた、隠しモンスターだけに相当手強い相手になるぞ。



▲▼上が忍者マスターで、下が真メイジマスター。両方とも強敵だ。



秘密その3 ハーミア屋で交換できるアイテム

冒険中に手に入れた「ハーミア」を持って行くと、個数に応じてさまざまなアイテムがもらえるハーミア屋。ここでは、ハーミア屋で交換してもらえるアイテムをすべて公開するぞ。後ろに必殺技の名前がついているアイテムは、手に入れるとその必殺技がパワーアップするものだ。気になる「リムファイア風雲記」は……もらってからのお楽しみ。



▲ハーミアは、ゲーム中に50個隠されている。

個数	アイテム	個数	アイテム
3	がらくた	25	上級の書（スパークショット）
10	戦闘時体力回復剤	30	マスターメダル（剣神乱舞）
15	皆伝の書（天舞脚）	40	リムファイア風雲記
		50	リペアシンボル

秘密その4 レアアイテムの入手方法と効果

ゲームに登場するアイテムの中には、いまいち効果のわかりにくいものや、手に入れることすら困難なものもある。そこで最後に、謎に包まれたレアアイテムの入手法と効果を大公開！　どれも持っているだけで冒険がグッと楽になるものばかりなので、必ず手に入れるのだ!!



戦士のお守り

"吹雪の海"のダンジョン3Fで入手できる。ティル専用のアイテムで、麻痺と気絶に対する耐性が付き、士気が下がらなくなる。



盗賊の靴

隠しモンスターの"忍者マスター"から盗める、ルーフレイン専用のアイテム。戦闘中に、1／4の確率で敵の攻撃を完全回避できる。



魔法使いの指輪

隠しモンスターの"真メイジマスター"から盗める、アリア専用のアイテム。戦闘中のスキルチャージが2倍早くなる。



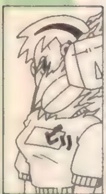
リペアシンボル

ハーミアを50個集めてハーミア屋に行くともらえる超レアなアイテム。戦闘中に、味方全員の体力が徐々に回復する。



プラチナクラウン

"不思議の館"のダンジョンの、祭壇の部屋にある。宝箱を開けたキャラ（アリアがオススメ）が自動的に装備し、ステータスの異常を防ぐ。





まんが／青森県　湊都りゆうさん

R·TYPES

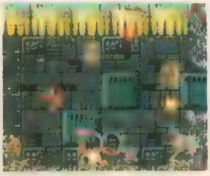
●発売日／98年2月5日●価格／¥5,800●メーカー／アイレムソフトウェアエンジニアリング●ジャンル／STG●MC(1ブロック)

『R·TYPE』の終盤ボスの倒し方

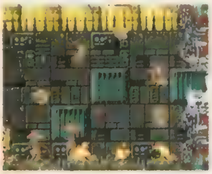
「R・TYPE」と言えば、自機の前後に付け替えができるフォースや1画面に入り切らない巨大戦艦など、STGに革命を起こした名作である。ここではオールクリアの壁になりやすい難関の攻略を、「R·TYPE」中心にお届けしよう。

◉超難所の7、8面の攻略法を伝授

7面 7面ボスは、倒しても得点が入らないという特殊なボスだ。点数を稼ぎたいなら、フォース（武器は対空レーザーがベスト）を自機の後部に付けて、写真（右）の位置でタイムアップするギリギリまでザコを攻撃しまくろう。ボスをササッと葬りたいならば、写真（左）の場所がオススメ。ここならボスの弱点（定期的に現れる窓のような部分）を効率よく攻撃できるぞ。なおこの場所は、位置を合わせるのがとってもシビア。その反面、装備が最弱でも通用するメリットがある。7面中盤から復活したときに利用してみよう。



▲安全地帯その1。フォースをつけた状態ならここで。

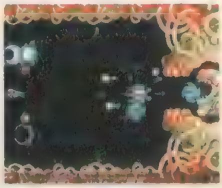


◀安全地帯その2。どんな装備の場合でも安全なのだ。

8面 フォースとビット2個を装備した状態で最終ボスに会えたなら、写真（上）の位置で、✚キーの左を入力し続けよう。こうすると、通常よりもビットが右寄りに傾き、ザコ敵の体当たりを完璧に防げるのだ。ボスは定期的に口を開くので、そのときにフォースをぶち込んで攻撃しまくれば、感動のエンディングだぞ。なお、ボスの吐き出す渦巻き状の物体は、4つ目が登場してからわずかな時間をおいて、自機を追い回してくるようになる。この追撃を避けるには、画面内をできるだけ大きく正方形を描くように動くのがコツだぞ。



▲ビット2つがあれば、この位置で✚キー左を押し続けよう。



▲バイドが口を開いたら、フォースをぶち込む。

『II』を攻略するためのワンポイントアドバイス

「II」は「I」にも増して、敵の動きと攻撃のパターンを見極めなくてはならない。繰り返しプレイして、敵の出現ポイントや動きを覚えるしかクリアする手はないのだ。

ちなみに、ゲーム中にポーズをかけてL2を押しながら✚キー右、上、左、右、下、左、上、右、△ボタン（□ボタンか×ボタンでも可）で、自機がフルパワーアップするぞ。

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

●発売日／97年12月4日●価格／¥4,800●メーカー／フロム・ソフトウェア●ジャンル／ACT●MC(3ブロック)

激しい戦いを勝ち抜く方法

前作に比べるとストーリー性が増し、難易度も高くなった『ファンタズマ』。このゲームの魅力は、マシンを自由に組み上げられること。状況を見極め、状況に合わせたマシンを組み上げることが、クリアへの近道なのだ。

◉オススメニューパーツはコレ！

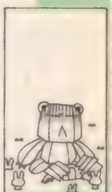
新たなパーツが22個も加わった『ファンタズマ』。その中でも特に使えるのがコアのXXA－S0。スロットの数が多いわりに、軽いのが魅力的。あとジェネレーターのGBX－XLもオススメ。少し重いが、出力、コンデンサ容量が大きいのでエネルギー兵器を使用するときに役立つぞ。



◀XXA－S0は、スロットの数が全コアパーツ中、一番多い。



◀GBX－XLは、多少の重さをも克服する性能をもっている。



ミッションモードピンポイント攻略

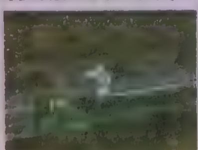
ミッションモードの難易度は高めに設定されているので、前作のデータを引き継いでいないプレイヤーは、苦戦を強いられがち。ここでは、その中でも特にクリアするのが難しいと思われるミッションを攻略していくぞ。



◀アリーナでの戦いでは強力なパーツが手に入ることもある。

MISSION 3

3台の輸送車のうち、先頭と最後尾の車を破壊して中央の車を助けるのが、ミッションの目的。まず最初に、車の前に立ちふさがり先頭の車を破壊。その後、最後尾の車を破壊してから周りの敵を破壊しよう。



MISSION 8

初期配置されている敵は、装甲も薄く攻撃力も低いものばかり。ここでのポイントは、敵を全滅させたあとに出現するスティンガーとの戦闘。破壊力の高い兵器で、遠距離から狙撃するのがオススメ。



MISSION 10

ここの地下基地では、敵が数にまかせて攻撃してくるので、自機は防御力とAPを高めに組み上げよう。また、スミカがコンピュータールームから出てくると、弾薬の補給ができるので、残弾数は気にしなくてOK。





まんが／熊本県　餅子さん

アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ～

●発売日／97年12月25日●価格／¥6,800●メーカー／ライトスタッフ●ジャンル／RPG●MC(1ブロック)

◉キャラの特徴をつかめ！

戦士系：まずは2人の戦士系キャラを前列に配置して盾にしよう。また、物語が進むと強力なNPCが登場するが、これは無視。なぜなら、入れ替わりの激しいNPCは信頼度が上がりにくく、「連携」による特殊効果が期待できないからだ。魔法系：香華術はあらかじめ作り置きするタイプの魔法。材料が少ないため回復系の「団命」、「降命」、「浄化」の3種を優先的に用意しておくこと。

◉必殺技も忘れずに！

各キャラには独自の必殺技が用意され、画面右下の技ゲージを消費することで発動できる。このゲージは、敵の攻撃を喰らうことで少しずつ溜まっていくというモノだが、実際は攻撃をガードしていた方が多めに溜まっていくぞ。そこで、ゲージが最大になるまでガードに徹して、4人の必殺技でイッキにカタをつけるという戦法が理想的だ。また、ほとんどのボスは、あと一撃でとどめという状態になると「一発死」を招く攻撃をしてくるので要注意。たとえ術で復活させても、技ゲージはリセットされてしまうぞ。



◀NPCは必殺技も超強力。「連携」の効果とどちらを取るか難しいところ。

戦闘を有利にするテクニック！

根強い人気によって、機種を超えて続編が発売されたRPG。難易度のバランスが秀逸で、ほどよい手応えが味わえるが、さらに快適なテンポで楽しむために、戦闘に関する便利なテクニックと、「連携」による効果一覧を紹介しよう。

組み合わせ別「連携」効果表

ペアA	ペアB	効果
クスミダ	カリン	戦闘開始時に敵1体を眠らせる
	マユコダ	戦闘開始時に敵全員の「攻撃力」をDOWN
	エニクイ	戦闘終了後に経験値2倍
	ジュナ	味方全員の「気攻」をUP
	シュレン	毎ターン味方全員のHPを回復
	クレハ	必殺技ゲージを最大にする
カリン	マユコダ	戦闘開始時に敵1体を「毒」状態にする
	エニクイ	戦闘開始時に敵1体を「盲目」状態にする
	ジュナ	戦闘開始時に敵1体を「行動不能」にする
	シュレン	戦闘開始時に敵1体を「混乱」状態にする
	クレハ	戦闘開始時に敵1体を「石化」状態にする
マユコダ	エニクイ	戦闘開始時に敵全員の「気攻」をDOWN
	ジュナ	味方全員の特殊攻撃に対する「防御力」をUP
	シュレン	戦闘開始時に敵全員の「防御力」をDOWN
	クレハ	敵全員の特殊攻撃に対する「防御力」をDOWN
エニクイ	ジュナ	味方全員の「攻撃力」をUP
	シュレン	戦闘開始時に必ず先制攻撃ができる
	クレハ	味方全員の攻撃命中率が100%になる
ジュナ	シュレン	味方全員の「速さ」をUP
	クレハ	味方全員の「防御力」をUP
シュレン	クレハ	戦闘開始時に敵のアイテムを盗み出す

表の見方 表中のAとBのキャラに「連携」(ペア)を組ませて、一定以上信頼度が上がると特殊効果を発揮するぞ。

ウルトラマン Fighting Evolution

●発売日／98年2月19日●価格／¥6,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／対戦ACT／MC(1ブロック)

お約束の隠しキャラ大公開！

「ウルトラマン」キャラたちの格闘シーンをリアルに再現したこのゲーム。操作も簡単で、初心者でも簡単にTV以上の迫力あるバトルを楽しめるのがうれしい。さてここでは、気になる「隠しキャラ」の存在にスポットを当てていこう。

◉隠しキャラで対戦しよう

格闘ゲームにはなくてはならない（？）隠しキャラ。このゲームにも4体のキャラが用意されているのだ。右の条件を見てもらえばわかるとおり、それを使用できるようにするにはとりあえずクリアしなければならない。その際はヘタにコンボを狙うより、ガードを固めて相手の技のスキに出の早い技（だいたい各キャラともP＋Kで出せる）を当てていくようにすると、比較的ラクに勝てるだろう。コンティニュー制限はないので、何度も挑戦しよう。

隠しキャラ出現法

出現条件は以下の通り。まず、どのキャラでもいいから「BATTLE」モードを始め、通常の8キャラと戦ったあとに登場する隠しキャラを倒せばそのキャラが使えるようになる。ただし、1回のプレイでは1キャラしか登場しない（ゴモラ→マグマ星人→エースキラー→ゼットンの順に増えていく）。つまり、全キャラを使えるようになるには、最低4回クリアする必要があるのだ。



▲4体の隠しキャラは「VS」を始め、すべてのモードで使用することができるぞ。

◉ボスキャラワンポイント攻略

ゴモラ このゲームで唯一、光線技のないキャラ。しかし、特殊技などの攻撃力が高いのでどちらかというと有利に戦える。メイン攻撃はリーチの長いしっぽ攻撃（キック攻撃）を使うといいだろう。対戦時もムリにコンボを狙うより、攻撃力の高いぶんまわし突き（←←＋Pなど）などがオススメ。しっぽで相手の足を止め、これでトドメだ。

エースキラー スピードは遅いが、コンボのヒット数が多く、使いやすいキャラ。5連続でヒットするマシンガンスパイク（↓↘→＋P）はなかなか便利。攻撃しながら前に進むので、中距離で出しても2～3ヒットはする。普段は、近距離からパンチラッシュ（PPPP）などのコンボ技を中心に狙っていくといいだろう。

マグマ星人 威力よりも手数を得意とするタイプ。コンボはヒット数が多いものばかりなので、特殊技よりコンボを主体とした戦法を組み立てよう。出しやすい簡単なスラストラッシュ（PPP）やファーストキックコンボ（KKK）などでガンガン相手を圧倒するのだ。相手が距離をとるようなら、特殊技のダッシュスラスト（P＋K）で攻撃しよう。

ゼットン パンチ＆キックのリーチが短いというのが欠点。ただ、技の出は比較的早いので接近してしまえばかなり戦える。相手との距離が離れてしまったら、ワープボディーブロー（→→＋P）やワープローキック（→→＋K）で近づこう。この技は名前の通り、ワープするように一瞬で相手に向かっていくので、まず反撃は受けないのだ。

コマンドはキャラが右向きのときのものです。





まんが／新潟県 なんじーさん

機動戦士Zガンダム

●発売日／97年12月11日●価格／¥7,800●メーカー／バンダイ●ジャンル／3D・STG●MC（1ブロック）

隠されたお楽しみ要素を公開

ディスク2枚組で発売された「Zガンダム」は、モードの充実だけでなく、カミーユ、シャアモードといった2つのストーリーモードが収録されていて、ボリューム的にも満足のいく内容だ。ここでは、さらなるお楽しみ要素を公開するぞ。

◉隠しパイロット&MSの正体とは!?

このゲームには、OVA「0083」に登場した2人のパイロット、コウ・ウラキとアナベル・ガトーが隠しキャラとして用意されている。また、2人が乗っていたMS、GP-01とGP-02も登場するぞ。使用法は、対戦モードのBATTLEで勝ち進んでいくと登場するコウ、あるいはガトーを倒し、勝ったデータをセーブすると次回からプレイヤーキャラとして選択できるのだ。



コウ　ガトー

▼フルバーニアを装備したGP-01は、Zガンダムの機動性を上回る！





▲核を武装したGP-02は、見た目通りのパワフルなMS。力でねじ伏せろ！

◉対戦モードの追加要素

TVアニメのエピソードを追いながらステージが進んでいくストーリーモード。このゲームには、TVアニメの主人公カミーユ・ビダンの視点から見たカミーユモードと、おなじみのシャア・アズナブル視点からストーリーが展開するシャアモードの2種類がある。この2つのストーリーモードをクリアすると、対戦時に選択できるパイロットとMSの種類が増えるのだ。ステージと追加されるパイロットとMSの関係は、下の表を参照のこと。

	ステージ	追加パイロット	追加モビルスーツ
カミーユモード	03	カクリコン	マラサイ
	04	シロッコ、ブラン	メッサーラ、アッシマー
	05	ロザミア、アムロ	ギャプラン
	06	フォウ	サイコガンダム
	07	エマ	Zガンダム
	08	―	ガブスレイ
	09	ヤザン	―
	10	マウアー	―
	11	―	バイアラン
	14	―	バウンドドック、ハンブラビ、ジ・オ
シャアモード	02	ブラン	百式、アッシマー
	04	マウアー	ガブスレイ
	05	ヤザン	ハンブラビ
	06	フォウ	サイコガンダム
	08	ハマーン	キュベレイ

クライムクラッカーズ2

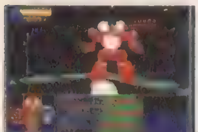
●発売日／97年11月27日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／A・RPG●MC（1ブロック）

全ルート制覇を目指そう！

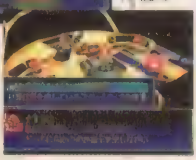
この「クラクラ2」は、4～5面で構成されるシナリオが8つ（全25面）用意されているマルチシナリオ仕立て。今回は、これらのシナリオを全てプレイするためのルートと、分岐条件をまとめてみたので、プレイ時の参考にしてほしい。

◉シナリオ分岐の仕組みを大公開

初プレイは必ず①→②→③→④と進む。①→⑬や②→⑤のルートに必要な「ジャンプシューズ」は、チームランクがDに上がる（3シナリオ以上クリア）と入手できる。①→②で、「救助信号を出している宇宙船を保護」すれば⑦へ。⑦で「スターチップを入手し、解析」すれば⑧へ、しなければ⑩へ。⑬で、2つのゴールのうち「ドルフのいる方」なら⑭へ、もう一方ならば㉑へ。⑭で「爆弾をすべて回収」すれば⑲へ、しなければ⑮へ。㉑で「ボスを倒せば」㉔へ、倒せなければ㉒へ。



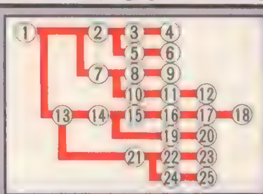
◀倒せないボス、行けない場所などを、すっぱり無視する潔さも必要だ



▶現在のチームランク（クリア回数）によって、分岐が現れる場合もある。

ステージ名&ステージ分岐表

右の表が「クラクラ2」のルートの分岐を表したもの。各ステージのタイトルはそれぞれ、①消えかけた太陽のもとへ、②その名はゲットランナー、③絶対防御作戦、④ひとつの終わり、⑤リトル☆アドベンチャー、⑥すべては闇の中に、⑦7番目の少女、⑧さびた思いで、⑨我が最愛のレベッカに捧ぐ、⑩惑星に父の名を呼べば、⑪光よどとけ…、⑫それぞれの野望の行方、⑬追う者と追われるものと、⑭ダマされるヤツが悪いんや！、⑮星のかけらを探して、⑯シェイドスターに願いを、⑰許されざる言葉、⑱刹那の輝きとなって、⑲結婚をマジメに考えてますか？、⑳「強い」が正しい、㉑わ・た・し・は・こ・こ・よ、㉒紅き炎の洗礼、㉓ダウの陽をおおう影、㉔グッピーチーム破壊指令、㉕クライムクラッカーズ、となっているぞ。



すべてのルートをクリアすると？

今回紹介した25ステージを完全クリアすると、全5ステージ構成の隠しシナリオが登場。セリアたちの戦いは、まだまだ続くのだ！



▶このシナリオに、「クラクラ2」の全ての謎が…!?



▲難易度も最高レベル。心してかかろう！





まんが／沖縄県 きじとらさん

グランストリーム伝紀

●発売日／97年11月6日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／A・RPG●MC（1ブロック）

隠しフィーチャーを完全攻略！

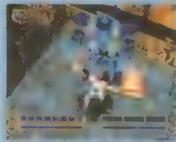
コマンド入力による必殺技の要素を取り入れた、格闘ゲームさながらの熱いバトルを楽しめる戦闘システムが魅力の、『グランストリーム伝紀』。ここでは、その戦闘に深く関わっている隠しフィーチャー「セプターフォース」を徹底攻略。

◉隠しフィーチャー「セプターフォース」とは？

「セプターフォース」とは、戦闘でまったくダメージを受けずにモンスターを倒すと出現する結晶体だ。この結晶体は、出現時に開封するか記憶するかを選択でき、開封するとお金やアイテムが手に入る。そして、開封しなかった場合はセプターに記憶されるぞ。セプターフォースを記憶している状態で、次の戦闘でもセプターフォースを出現させると、開封したときに得られるアイテムがより良いものに変化する。しかし、戦闘でダメージを受けてしまうと、それまで蓄積していたセプターフォースがすべてキャンセルされてしまうのだ。セプターフォースのレベルは最高で8段階。8段階まで蓄積して開封すると、レアな武器や防具が入手できることもある。挑戦する価値はあるぞ！

戦う相手を選ぶ

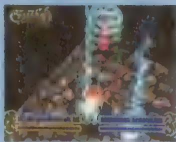
ゴーレム系やガーディアン系といった、動きが遅く攻撃パターンの単調なモンスターを選んで戦うのも、セプターフォースをゲットするうえでの基本。多彩な攻撃を持つ敵や、トリッキーな動きでプレイヤーを惑わせる敵をノーダメージで倒すのは難しいのだ。特に魔法使い系やマーダー系のモンスターは、よほどテクニックに自信がないかぎり相手にしないこと。



▲マーダー系、魔法使い系の敵は鬼門と心得よう。

属性を持つ武器で攻撃！

火や氷など、決まった属性を持っているモンスターは、逆の属性を持つ武器で攻撃すると大きなダメージを与えられる。敵によっては1～2発の攻撃でダウンさせることもでき、反撃を許さずに勝つのも難しくないぞ。アイスゴーレムなどはその典型なので、セプターフォースをゲットするカモにしてやろう。敵の属性を確認するには、攻撃魔法が便利だ。



▲逆属性で先手必勝＆コンボ攻撃で瞬殺だ。

敵の必殺技に注意！

プレイヤーキャラと同じように、モンスターの中にも必殺技で攻撃してくる奴がいる。必殺技は盾をかまえても防ぐことができないので、至近距離で出されたら急いで武器を振って出鼻をくじかないと、ダメージを受けてしまうぞ。必殺技を使う敵に対して、不用意に近づくのはとても危険。離れた間合いからのヒット・アンド・アウェイ戦法で仕留めよう。



▲敵が必殺技の動きを見せたら、すぐに攻撃！

CRITICAL BLOW

●発売日／97年12月4日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／対戦ACT●MC（1ブロック）

隠しキャラの使用条件を紹介

今回は、3人の隠しキャラクターの使用条件を紹介するぞ。この3人を使えば対戦の幅が広がること請け合い。さっそく試して友だちとの対戦を楽しもう！　あと、使用条件を満たすための〝コツ〟もぜひ参考にしてね。

◉隠しキャラ使用条件を満たすために

隠しキャラを使うには、各モードの最後に登場するボスキャラ、メルコールに勝たなければならない。ここでは、このボスに勝つための〝コツ〟を教えよう。まず、このボスは、「こちらの攻撃を受けてものけぞらない」という特性を持っている。無闇に攻めると反撃を受けることになるので、防御に徹すること。ボスの攻撃をガードしつつ、スキを見せたらすばやく近寄って投げる。そうしたら、再びボスから離れて、あとはこれを繰り返せばOK。



▲状況に応じて投げたあとにダウン攻撃を加えよう。超必殺技もヒットさせられるぞ。

一宮　鋼

使用条件　シアターモードをクリア（コンティニュー可）

独自の必殺技に加えて、通常技や必殺技、コンビネーションなど岩瀬圭と同じものが多い。性能的には、圭よりもパワーが上回っているが、そのぶんスピードが遅いのが欠点。



▲こんなに離れた場所からでも攻撃することができるのだ。

シグゥアイ

使用条件　難易度〝EASY〟でトーナメントモードをクリア

暗殺用アンドロイドということもあって、さまざまな暗器を使った遠距離戦が得意。ワイヤーを使って相手を自分の近くに引き寄せたり、宙づりにしたりできる。スピード型のキャラ。



▲どの技も威力が高くとくに必殺技の「戒」が使える。

メルコール

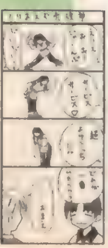
使用条件　難易度〝NORMAL〟でトーナメントモードをクリア

全キャラクターの中で間違いなく最強。前でも述べたように、相手の攻撃を受けてものけぞらない特性を持っている。さらに、リーチが長く攻撃力も非常に高い。タイプ的には、パワー型のキャラ。



▲メルコールが使う技の中でもスーパーブロウは威力絶大！





まんが／京都府　樹塚智さん

スペクトラルタワーII

●発売日／98年1月29日●価格／¥5,800●メーカー／アイディアファクトリー●ジャンル／RPG●MC(1ブロック)

最上階を目指すための基礎講座

10000階という途方もない「永遠の塔」の最上階を目指す冒険者たちの物語を描く『スペクトラルタワーII』。今回は、冒険に詰まってしまったという人のために3つのお得な情報をお届けするので、しっかりチェックしておこう。

◉オススメのルーツは？

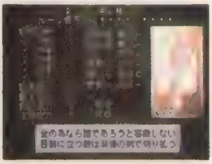
序盤は、武器や防具、アイテムを集めるために宝箱を開けやすい〝シーフ〟や〝アイテムハンター〟などのルーツがオススメ。ある程度強くなって、アイテムや装備が充実してきたら〝フリーファイター〟や〝超戦士〟といった戦闘に有利な技を修得できるルーツがいいだろう。こうしていろいろな技を修得したら、多くのルーツ技属性を持つ上級ルーツに変更するのだ。



◀できるだけ多くのルーツを体験してさまざまな技を覚えよう。

◉ルーツ番号の秘密を大紹介！

これまで130種類以上ものルーツを発見するのは、偶然に頼るしかなかったはず。だが、各ルーツには公共施設や雑誌社、ゲームメーカーなどの電話番号が裏ルーツ番号として設定されていることが判明した。100社以上の電話番号が対応しているので、気になる番号があったら試しに入力してみるといいだろう。運がよければ、見たことのないルーツが見つかるかもしれないぞ。



▶DPS編集部の電話番号を入力すると……。

◉冒険にオススメな15種類のアイテム

ここでは、全94種類にもおよぶアイテムの中からとくに役立つ15種類をピックアップして紹介しよう。どれもお得な効果を持っているので、これらのアイテムを集中的に集めて冒険をスムーズに展開してほしい。ちなみに、下の表で紹介しているHPを回復する「きのこ」や「マジカルリカー」などのアイテムは、食事レベルが一定の値に達していないと効果を発揮しない。それどころか病気レベルが上がってしまうので、使用するときはくれぐれも注意すること。

アイテム名	効果
修行の心得	使用すると各ステータスが上昇する
スカラベ	使用すると塔の中から運命の町に戻れる
パン	食べるとHPが30回復する
なにかの生肉	食べるとHPが150回復する
きのこ	食べるとHPが300回復する
イモムシ	食べるとHPが300回復する
くさい生肉	食べるとHPが300回復する
マジカルリカー	飲むとHPが400回復する
せいすい草	使用すると呪いポイントを30回復する
どくけし	使用すると病気ポイントを30回復する
パピルス	ルーツの番号が記されている。全10種類
ベラカス	使用すると塔の最高到達階などにワープできる
ケロタン	使用するとフロア内にある罠を回避できる
幸福のカード	使用すると数階～数百階上の階層に着く
魔法のといし	アイテムのさびを落とす

蒼穹紅蓮隊 黄武出撃

●発売日／97年12月25日●価格／¥5,800●メーカー／データイースト●ジャンル／STG●MC(1ブロック)・AC(DS)

独特の操作をマスターせよ！

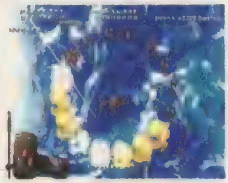
アーケードで根強い人気を誇った名作STGの移植作。特に、演出面などが強化されたPSオリジナルモードは必見！ そんな『蒼穹紅蓮隊』を楽しむために、最低限知っておきたい基礎知識&お得なテクニックを紹介しよう。

◉ショットを使い分けよう

ウェブショットはスコアアタックには最適だが、着弾までの間隔が致命的。難易度を下げても先に進めないという人は、ノーマルショットを多用しよう。特に、懐に入られやすい誘導ミサイルには効果的だぞ。



▲2種類のショットを同時に使いこなすのが理想的だ。



▲スコアを意識するなら、ザコ敵はウェブショットで倒すこと。

◉パワーアップアイテムを逃さずGet!!

パワーアップアイテムは、アイテムボックスの破壊と同時に散らばってしまう。そこで、ウェブショットを活用して確実に回収しよう。まず、ボックスにロックをかけたらボックスの真上に移動。真上でショットを放つと、破壊と同時にアイテムを根こそぎ回収できるぞ。



▲1～2回の回収で確実にパワーアップできる。

◉ボムの上手な使い方

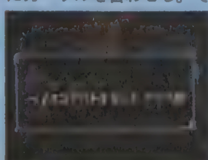
スコアアタックで覚えておきたいのが、ボム攻撃のデメリット。これはボムを使って敵を倒すと、そのときに入るスコアが1／4と低くなってしまうということ。だから緊急回避以外でボムを使う場合には、相手の耐久力に注意するようにしよう。中ボスなら出会い頭、ボスキャラなら暴走する前に使うのがベストだぞ。



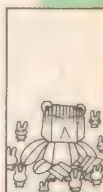
▶スコアアタックのボス戦では、ボムの使い方に注意しよう！

ちょっとお得なウラワザ情報

普通はステージ1だけの「ハイスコアバトルモード」を、好きなステージでプレイできるというコマンドを紹介しよう。まず、ハイスコアバトルモードにカーソルを合わせる。そのあとセレクトボタンを押してメニューを出す。次に、左×3、右×8、左×5、右×7、左×4回✚キーを入力するとステージ数が表示され、選択可能になる。



◀選べるのはPSオリジナルモードのステージだけだ。





まんが／鳥取県 じのうじさん

忠臣蔵
検証・赤穂事件

●発売日／98年1月22日●価格／¥5,800●メーカー／東映ビデオ●ジャンル／AVG●MC(1ブロック)

4つのルートを把握せよ!

忠臣蔵、正式には「仮名手本忠臣蔵」は、歌舞伎の演目の1つで、史実ではなく、歴史的には赤穂事件の名で呼ばれる。この赤穂事件には謎が多く、いろいろな解釈が考えられている。このゲームによって、アナタの前に現れる真実とは?

◉分岐をチェック!

このゲームには、大きく分けて4つのルートがあり、ルートごとに明らかになる真実はまったく異なる。浅野内匠頭はなぜ刃傷を起こしたのか? 吉良上野介は浅野をいじめたのか? 事件の背後に権力者・柳沢吉保の陰謀があったのか? ここでは、いろいろとある真実を左右するポイントを、ルートごとに紹介しよう。これらをチェックすれば、赤穂事件について現在考えられている解釈をほぼ網羅できるはず。ただこのゲームは、分岐を追うのではなく、自分の考えのままにプレイするのが一番正しいプレイの方法だと思うけれども……。まあ、それだと見られないルートもあるので……。



◀会話時の選択は、そう大きなウェイトを占めないのであまり気にしないように。

本編ルート

■ごく一般的な忠臣蔵

映画などでよく見る、浅野…善、吉良…悪のルート。忠臣蔵をよく知らない人はこのルートで基本を押さえよう。

【選択すべきポイント】
- ●刃傷は喧嘩だ、を選ぶ。
- ●原　富森とは話さない。
- ●柳沢邸には侵入しない。
- ●山科会議では大石を支持。

陰謀ルート

■すべては夢幻のごとく……

この事件はすべて偶然によって起こったという、最も斬新な視点のルート。一度は見てほしい、おもしろい真実が見えてくる。

【選択すべきポイント】
- ●刃傷は乱心によって起こった不幸、を選ぶ。
- ●吉良の行動をチェックする。
- ●山科会議では江戸に行くを選ぶ。

茶番ルート

■事件の陰に柳沢の姿…

事件の陰に幕府、つまりは柳沢吉保の陰謀が隠されていたというルート。事件の裏をいろいろと探索するのがポイント。

【選択すべきポイント】
- ●刃傷の裏に何かある、を選ぶ。
- ●事件を推理する藩士の言葉をよく聞く。
- ●討ち入り時に幕府方の屋敷へ。

四谷ルート

■四谷怪談が楽しめる

四谷怪談の主人公・民谷伊右衛門は、赤穂の浪人という設定である。その怪談を十分に楽しめるルートが、これだ。

【選択すべきポイント】
- ●刃傷は母方の血が原因、を選ぶ。
- ●陰謀ルートの選択を選ばない。
- ●赤穂城で勘定方の悪事に荷担。
- ●江戸で怪しい男の行動を監視。

闘姫伝承
ANGEL EYES

●発売日／97年12月11日●価格／¥5,800●メーカー／テクモ●ジャンル／対戦ACT●MC(1ブロック)

連続技で対戦を勝ち抜こう

登場キャラクターが全員女の子だが、スピーディなゲーム展開と、めまぐるしく変化する連続技など、ただのギャル格闘では終わっていないゲーム内容。その魅力的な連続技の解説と11人の隠しキャラの使用条件を公開!!

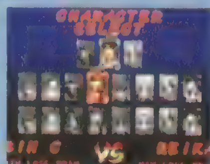


◉コンボをつなげるテクニックを伝授

このゲームでは、通常技から通常技へとつなぐコンビネーションがある。基本的には、弱から強攻撃、パンチからキック攻撃へとつなげることが可能。オーソドックスなパターンとしては、しゃがみ弱キック→立ち強パンチ→しゃがみ強キックがあるが、使用キャラのリーチによって変化を持たせることが必要になる。また、相手を吹っ飛ばして画面内に〝ATTACK CHANCE〟の文字が表示されたときに✚キーの上と強攻撃ボタンを押すと、相手を自動追尾して攻撃ができる。チャンスは一瞬なので、どの技で相手が吹っ飛ぶかをキャラごとに調べておくといい。この特徴を利用すると、強力なコンビネーションが生まれる。下の写真を参考に練習しよう!

隠しキャラ11人の使用法

ブラックライヤ、アニメ版レイカ、ロボチビコ、マリー&パンダ、あかね、リナ2、重傷ハイウェイスター、ハイパーミステリアスパワーの8人は、それぞれの元のキャラでストーリーモードをクリアする。アニメ版キリコとリナは、元のキャラでアーケードモードをクリアすると使用可能に。



▲貧乏ちび子の出現条件は、すべての隠しキャラが使用できるようになること。





▼ホーミングジャンプの攻撃から、通常技のコンビネーションへとつなげるのだ。

▼自動追尾を利用して追い打ちをかける　このワンセットが決まれば、体力の3分の1は奪えるはずだ。

▲まず弱強2つのキックボタン同時押しで出せるホーミングジャンプで相手に近付く。接近したらジャンプ中に攻撃。

▲通常技のコンビネーションの最後に、相手を吹っ飛ばすことができる技をヒットさせ…。

まんが　神奈川県　仲十泉さん

ネクタリス

●発売日／98年2月26日●価格／¥5,800●メーカー／ハドソン●ジャンル／SLG●MC（2ブロック）

月を統治するための方法を伝授！

本格的ウォーSLGの『ネクタリス』。ステージ後半では自軍と敵軍との兵力に大きな差が出てくるので、SLGに不慣れな人はクリアするのが大変なハズ。ここではクリアできずに困っている人のために、有効な戦術を解説しよう。

POINT1 ◉まずは戦場を把握しよう

このゲームは、山脈や荒れ地などの地形によって、ユニットの防御力を上昇させることが可能だ。そこで開戦したらユニットを動かさず、まずは戦場の地形をよく把握しておこう。そして、自軍が地形効果を利用して戦闘を有利に展開できる場所を探したら、そこを防衛ラインとする。その防衛ラインで敵軍を減らしてから侵攻すれば、ラクに勝てるのだ。



◀まずはマップをよく見る。そして、防御力が高い地形と低い地形が隣接しているところを探そう。



▶防御力が高い地形に防御力が高いユニットを並べて配置し、防衛ラインを引く。勝つための常套手段。

POINT2 ◉歩兵ユニットの上手な使い方

敵軍や中立軍の工場や収容所を占領するのに必要だが、戦闘には不向き、と思われがちな歩兵ユニット。しかし、使い方しだいでは強力な兵器として使えるのだ。たとえば、防御力が高い山脈などに彼らを配置する。すると、彼らはただの平地にいる戦車と対等に戦ってくれるのだ。さらに、陸上ユニットで唯一、山脈を越えられる能力を使えば戦闘を有利に進められる。

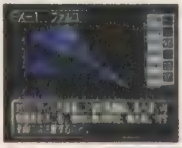




▲▶地形効果で防御力を高めれば、戦車並の性能になる歩兵。ダーベック。

POINT3 ◉ときには敵を誘導することも重要！

戦闘中は、極力兵力を分散しないのが基本中の基本。もちろん、敵軍もこのような戦法は決してしてこない。そこで、こちらは高機動性能を持つ飛行ユニットを使って、敵軍を誘導していこう。そうすれば、敵軍を分散させることが可能なのだ。敵軍が厚い防衛ラインを引き、先に進めなくなったときには、この方法を使って敵軍を分断させていこう。



◀敵兵力を誘導するのに最適なのがファルコ。高い機動力を利用して敵を誘導し、分散させよう。



▶自軍の本陣から離れた場所に飛行ユニットを単独移動させ、敵の目をそちらに注目させるのだ。

バーガーバーガー

●発売日／97年11月27日●価格／¥5,800●メーカー／ギャップス●ジャンル／SLG●MC（4ブロック）

目指すは世界一のチェーン店

次々と食材を増やして、自分だけのオリジナルバーガー作りが楽しめる経営SLG。今回はゲーム中、最高の栄誉“八ツ星確定”を得るための究極のレシピを伝授するぞ。さらに序盤から不況知らずという手堅い経営方針も併せて伝授！

STEP1◉設備投資で基礎固め

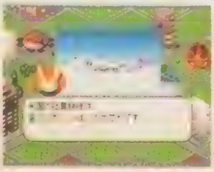
ゲーム開始後、まずは「バーガーの段数を増やす」、または「材料の仕入れのルートの確立」などのノウハウに投資しよう（究極のレシピのためには、最大の段数が必要なのだ）。次に、バーガーの価格をUP！　オススメ価格より100～200円割り増しくらいが目安だ。最後に、多少収入が増えたからといって店舗を拡大しないこと。極端な話、最初の1店舗だけでも十分なのだ。



▶目先の利益よりも、堅実な土台を作ることが重要！

STEP2◉このイベントを逃すな

究極のレシピのための第2段階として「ミシュラン星人」を早めに雇うこと。その理由は、定期的に発生するイベント「社員旅行」にある。これは食材入手のチャンスで、旅行先に関わりのある社員を雇っていると入手イベントが発生。そして、旅行の行き先がエベレストのときに彼がいると最高級食材「キャビア」が手に入るのだ。ただし、かなり高価なので普段は使わない方が無難。



◀残念ながら行き先を選ぶことはできない。チャンスを待とう。

STEP3◉究極邪道なレシピを伝授

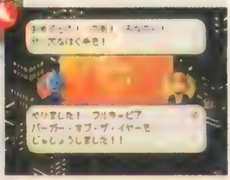
いよいよ究極のレシピを大公開！　絶対条件として、①バーガーの段数が最大になっていること（具は5段重ね）。②食材としてキャビアを入手していること。この2点を満たしていれば準備はOK。作り方は簡単で、パンのバンズに5段重ねのキャビアとソースを挟んで、適度に調味料をかけること。世にもバランスの悪くて不味そうなこのバーガーは、なんと7～8ツ星必至、しかもバーガーオブザイヤーまで確実にもぎ取ってしまうのだ！　注意点としては、価格をつり上げすぎないこと。標準価格でもかなり稼いでくれるぞ。



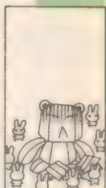
▲ソースはサウザンソース、調味料はオリーブオイルを2振りといったところ。



▲お客さんの反応もカンペキ！　バーガー・オブ・ザ・イヤーも夢じゃない!?



▶感激の一瞬!!　ほとんど毎年受賞できるぞ。





まんが／千葉県　都賀渉さん

Bust A Move

Dance & Rhythm Action

●発売日／98年1月29日●価格／¥5,800●メーカー／エニックス●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

すべての隠し要素を大公開!

ノリノリの音楽にのって、カッコイイダンスで対戦相手と戦う『Bust A Move』。相手より目立つための有効な手段である隠しダンスコマンドを始め、このゲームの隠し要素のすべてを公開するぞ。

このゲームに登場する隠しキャラは全部で4人。このキャラクターたちは、右の表の使用条件さえ満たせばプレイヤーセレクト画面で選択することができるぞ。中ボスである双子の宇宙人CAPOEIRAのユニークなダンスや、ラスボスのダンスロボットROBO-Zの華麗なダンスはコマンドも長く難しいのでよく練習しよう。

キャラ名	使用条件
CAPOEIRA	難易度ノーマルで、対COM戦をオールクリアする
ROBO-Z	難易度ハードで、対COM戦をオールクリアする
COLUMBO	難易度ノーマル、CAPOEIRAとROBO-Zを出した状態でSHORTYを使って対COM戦をオールクリアする
BURGER DOG	難易度ノーマル、CAPOEIRAとROBO-Zを出した状態で、HAMMを使って対COM戦をオールクリアする

隠しダンスコマンド

下に掲載している隠しダンスは、ソロパートのときにしか入力することができないので注意。これら隠しダンスは、画面の指示通りにコマンドを入力するよりも目立つことが可能だ。覚えておけば有利に戦えるぞ。

キャラ名	コマンド
HEAT	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
FRIDA	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
STRIKE	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

キャラ名	コマンド
SHORTY & COLUMBO	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
KELLY	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
GAS-O	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

キャラ名	コマンド
HIRO	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
KITTY-N	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
PINKY	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

キャラ名	コマンド
HAMM & BURGER DOG	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
ROBO-Z	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
CAPOEIRA	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

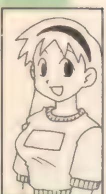
バックガイナー

～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」

●発売日／98年1月29日●価格／¥5,800●メーカー／ビング●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

勇者となって謎の組織と戦え!

このゲーム最大の魅力は、随所に挿入された美しいアニメーション。そのすべてを見るために、強敵が待ち受けるステージを勝ち抜いていかなければならない。ここではステージクリアのための3つのポイントを紹介しよう。



ポイント1◉敵は各個撃破しよう

謎の組織、リゴルズの放った怪人たち。その戦闘能力は高く、ただ闇雲に戦っていてもこちらの被害が増えるだけだ。そこで戦闘時に心がけたいのが、敵ユニットの各個撃破。敵の数が減れば、攻撃される回数が減るので、仲間が倒される可能性も低くなっていくのだ。

また、ダメージを負わせた敵は、順次取り囲んで破壊していこう。これはプレイヤー側にも同じことがいえ、ダメージを負った味方は、敵に取り囲まれてしまう。味方ユニットの孤立はできるだけ避けるようにしたい。

さらに、このゲームでは、NPCが敵のユニットを破壊しても経験値はまったく入らない。したがって、トドメはなるべく主人公たち"特殊警察機動隊"で刺していくようにしよう。



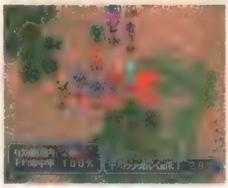
▲敵に囲まれないようにユニットを動かしていこう。



◀敵ユニットを倒したときは、通常攻撃時の4倍の経験値が手に入る。

ポイント2◉シンクロ率を上げよう

シンクロ率とは、シェルとパイロットの同調率を示す数値。この数値が高くなると戦闘力が上昇していき、低くなると攻撃不能や移動不能に陥ってしまう。このシンクロ率は、ターン経過ごとに上昇していくが、コマンドの「シンクロ」を使っても上昇できる。シンクロ率が低いときは「シンクロ」を使っていこう。



◀シンクロ率を下げる精神攻撃は、敵の足止めに使うこともできる。

ポイント3◉「バーニング」でパワーアップ

「バーニング」コマンドを使うと、1ターンの間だけそのユニットの攻撃力や防御力、移動力を上げることができる。ピンチのときやボス戦などに使用して、戦闘を有利に進めていこう。ちなみに、バーニングするために必要なバーニングゲージは、敵から大ダメージを受けたときほど、多く得られるぞ。



▶ピンチに陥ったときにバーニングすれば、イッキに形勢逆転、なんてこともあるのだ。



まんが／群馬県 天使の玉子ちさん

フォトジェニック

●発売日／97年12月18日●価格／¥5,800●メーカー／サンソフト●ジャンル／恋愛フォトSLG●MC(3ブロック)

女の子との交際、そして……

このゲームは、メインとなる3人の女の子を被写体として写真を撮り、1年後に開催されるコンテストへ出展するのが目的。女の子と交際、結婚するには、好感度がある程度高い状態で特定のイベントをクリアすることが必要だぞ。

◉主人公に関するエンディング

コンテストの結果は、応募した写真を撮った時点での状態がキーポイントになっている。人物、風景写真の技術、被写体になった女の子の主人公に対する好感度によってランク分けされる。受賞には金、銀、銅、入選、佳作、努力賞があり、最悪の場合は落選してしまう。技術に関するステータスは、ゲーム中の画面で確認できるから、ランクが低い場合は女の子の好感度が低いということになる。また、将来にも影響があるぞ。

自分の将来	
Aランク	偉大な人物写真家 偉大な風景写真家 偉大な編集長
Bランク	普通の人物写真家 普通の風景写真家 普通の編集長
Cランク	カメラ屋さん あきらめてサラリーマン 喫茶店のオヤジ

サブキャラにもエンディングが!!



◀魅力的なサブキャラだけに、うれしいよね。

サブキャラの睦香、理路、うみ、鈴音にもエンディングが用意されている。彼女たちと交際するには、好感度がある程度必要だ。また、鈴音のみ特別な条件が必要になっている。

◉女の子たちの未来は!?

女の子たちの将来は主人公と同じように、コンテストに応募した写真によって変化する。愛美のアイドルでは、彼女をモデルにした作品で金賞を取らなくてはならない。また、ゲーム中で"好きな女の子"以外の写真を出展してしまうと、エンディングのランクが自動的に1ランク下がってしまうので注意しよう。



愛美

一番いいのがアイドル、次に絵本作家、保母さんの順になる。



いずみ

1番いいのが声優、次に小説家、看護婦の順になっているぞ。



綾乃

一番いいのがモデル、次に画家、社長の順になる。断髪イベントに注意!

ブラッディロア

●発売日／97年11月6日●価格／¥5,800●メーカー／ハドソン●ジャンル／対戦ACT●MC(1ブロック)

独自のシステムを会得せよ!

このゲームには獣化といった、ほかの格闘ゲームに見られない特殊なシステムがある。これを使いこなさないとCOM戦はもちろん、対戦で勝ち抜くことは難しい。ここでは戦いに役立つシステムのワンポイント攻略をお届けしよう。

◉空中コンボをマスターせよ!

技を食らった相手が空中にいるうちに、追い打ちをかけてさらにダメージを与える。これが空中コンボだ。その起点となる浮かせ技だが、このゲームには"普通"と"きりもみ状態で浮かせる"の、2種類の技がある。きりもみ状態の技は喰らうと受け身を取られることがないので、確実にダメージを与えることができる。狙うなら、できるだけこちらの方がオススメ。浮かせたあと、慣れないうちはタイミングよくほかといった、簡単なコンボ技を当てるのがいいだろう。これはキャラによってコマンドが違うので、プラクティスモードでいろいろ試してみよう。







▲できるだけ浮かせ技は、受け身の取ることのできないきりもみ状態の方を狙っていこう。あとは、とにかく何度も練習してタイミングをつかむべし。

◉獣化(ビースト化)を使いこなせ!

体力ゲージの下にある「獣化ゲージ」。これは相手に攻撃を当てると溜まっていくのだが、一定値以上溜まると獣に変身することができる(変身している時間は溜めたゲージにより変化)。変身後は専用の技が使用できるほか、いろいろな恩恵を得ることができるようになっている。さらに、変身する瞬間は完全に無敵で、しかも攻撃判定がある。壁際に追いつめられたときなどの一発逆転や、コンボに組み込むといいだろう。

■獣化後のメリットは?

獣化すると専用の技が使えるようになるほか、いろいろなメリットがある。まず、特定のコンボにキャンセルがかかるようになり、すぐコマンド技につなげることができるなど、攻撃にスキがなくなる。また、獣化しているときは徐々に体力が回復していくのだ(ただし、ガードしたり攻撃を喰らっているとダメ)。さらに浮かせ技を当てたとき、人間状態より相手を高く空中に浮かせることができる、ジャンプ力がアップするなどいいことずくめ。ある程度ゲージが溜まったら積極的に変身していくようにしよう。



▶ほかにも実用性は低いが、壁を使った三角跳びも可能になるのだ。





まんが／北海道 如月さかなさん

ボンバーマンワールド

●発売日／98年1月29日●価格／¥5,800●メーカー／ハドソン●ジャンル／ACT●MC(1ブロック)

ゲームを100倍楽しく遊ぶ方法

名作ACT、『ボンバーマン』シリーズの最新作『ボンバーマンワールド』。このゲームをより楽しく遊ぶために、先に進めるパスワード＋「チャレンジモード」の称号条件などを一挙大公開しよう!!

◉「チャレンジモード」の称号条件と高得点を取るコツを大紹介!

「チャレンジモード」は、獲得した点数によっていろいろな称号が与えられる。その数々の称号と、称号を得られる点数の条件を下の表で各モードごとにまとめてみたので、より高い称号を目指す人は参考にしてほしい。また、このゲームで高得点を得る一番いい方法は、ザコキャラを一度の爆風でたくさん倒すこと。さらにこのとき、ザコキャラが発生する場所や画面内に設置されたポールを一緒に破壊すれば、より高い点数を得られるぞ。以上のことを考えて、高得点(高い称号)を狙おう。

	2分間モード	5分間モード
だめボン	0～ 10,000点未満	0～ 30,000点未満
さるボン	10,000～ 50,000点未満	30,000～ 80,000点未満
みそボン	50,000～100,000点未満	80,000～150,000点未満
なみボン	100,000～150,000点未満	150,000～220,000点未満
うまボン	150,000～160,000点未満	220,000～260,000点未満
ぷろボン	160,000～180,000点未満	260,000～300,000点未満
かみボン	180,000～210,000点未満	300,000～350,000点未満



◀「ぷろボン」ではまだまだ。「かみボン」を目指そう。

◉どうしてもクリアできない人のためにパスワードを伝授!!

なかなか先へ進めない…と、お嘆きの方のために、各エリアに行けるパスワードを大公開。ちなみに右に書かれた「フルパワーのパスワード」を入力すると、最初からハート、フルファイアー、フルボム、フルスピード、ラインボム、ボムキック、パワーグローブ、リモコンのアイテムを持った状態でエリア1からスタートできるぞ。

フルパワーになるパスワード	
ステージ1	7327
ステージ2	9717
ステージ3	5211
ステージ4	1814
ステージ5	1029



◀パスワードを使えばいきなりボス戦も可能。でも、初期状態からスタートするのでけっこうツライ。

	ステージ1	ステージ2	ステージ3	ステージ4	ステージ5
エリア1	8010	0127	1027	0627	0703
エリア2	1180	1220	2413	8818	2151
エリア3	8086	1018	3009	3674	3562
エリア4	2919	0804	6502	4891	3812
エリア5	1021	0714	6809	0605	―

るろうに剣心 ー明治剣客浪漫譚ー 十勇士陰謀編

●発売日／97年12月18日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／RPG●MC(1ブロック)

六連撃システムを徹底攻略!

男女の主人公からどちらかを選び、剣心や薫、弥彦といった原作でおなじみのキャラクターたちと一緒に冒険する『十勇士陰謀編』。ここでは原作の戦いの迫力を忠実に再現した、特徴的な戦闘システム「六連撃システム」を攻略だ！

POINT1◉敵の攻撃を読むべし!

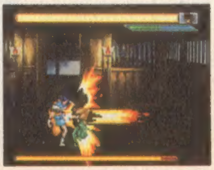
敵の頭上にあるコマンド表示からは、敵が使う攻撃の種類がわかる。そして、下にあるコマンド表示からは、敵が出す攻撃の順番が少しだけわかるぞ。この2つの表示を見て攻撃順番の“?”になっている部分を先読みし、中段には上段、下段には中段というように、敵の攻撃に対し相性の良い攻撃を選択するのが戦闘の基本。



◀敵の攻撃パターンがわかれば、先読みもしやすい。

POINT2◉ここ一番の必殺技

各キャラクターが使う必殺技は通常技よりも威力が高く、ピンチのときに起死回生が狙える心強い切り札だ。ただ必殺技にも上、中、下段などの属性があり、敵が相性の良い通常技や必殺技をぶつけてきた場合には負けてしまう。できれば必殺技を出すときは、相手が出す攻撃が判明しているタイミングにぶつけるなどして、確実にヒットする状況に持っていこう。



▶イベント戦闘では、必殺技を使って一気にたたみかけろ！

POINT3◉困ったときの薫頼み!

ゲーム序盤で弥彦と一緒に仲間になる薫は、攻守にバランスの取れた能力を持ち、さらに上、中、下段の必殺技を最初から修得している非常に頼れる存在。特にイベント戦闘においては、総当たり戦でも、勝ち抜き戦でも最後の砦として、目ざましい活躍をしてくれる。ピンチのときは彼女に頼ろう。



◀ゲーム終盤まで主戦力として通用する。さすがは師範代だ。

必殺技で勝つと勝利デモが!

攻略法ではないけれど、知っていると楽しい情報を1つ。このゲームの戦闘では、必殺技で敵を倒すと、勝ったキャラクターの勝利デモが流れることを知っていたかな？ 各キャラクターの個性が表れているビジュアルは、1人につき何種類か用意されているぞ。



▶どのキャラのムービーも必見の美しさだぞ。





まんが／北海道　あきら麒麟さん

電撃Play Station はじめて物語7

まんが／岩瀬さとみ



本誌はもちろんですが、増刊「電撃PS-D7」もバッチグーなんです!

バッチグーとは、こりゃまた恥ずかしい死語ですが、現在大好評発売中の増刊「電撃PS-D7」はよそ様にお出ししても恥ずかしくないデキなのです！『ギルティ・ギア』『ポケットファイター』などなど、遊べる体験版がぬわぁんと8タイトル。さらに『lain』など、期待の新作のムービーが4タイトル。もうサービスの雨あられですぅ！



電撃プレイステーション　5／8・22合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.7

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9